
GTA LIBERTY CITY STORIES : LE TEST VÉRITÉ SUR PS2
KONAMI
CONSOLES+
CONSOLES+ CHAMPION DU MONDE !
NUMÉRO 174
JUILLET-AOÛT 2006
PLUS !
LOCOROCO PSP
Un vent d'originalité souffle sur PSP
TABLE TENNIS Xbox 360
Le ping-pong qui vous en met plein la vue !
EXCLUSIF !
PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER
REPORTAGE SUR UN FUTUR CHAMPION !
★ PLAYSTATION 2 ★ XBOX 360 ★ DS ★ PSP
CRÉATEUR D'AUTOMOBILES
REPORTAGE
LES HITS DE L'E3
Retour sur les jeux PS3, Xbox 360, Wii, PS2, Xbox, GC, PSP, DS
TESTS
DRAGON BALL Z
Goku déboule sur PSP et PS2
T 06745 - 174 - F: 6,50 € - RD
Future
MEDIA WITH PASSION

Par Vincent

Jusqu'où DANS LE RÉALISME ?

Alors que nous allons boucler ce numéro, tombe une info de premier ordre pour tout fan de foot virtuel : c'est Adriano, Brésilien de la Seleção mais aussi membre de l'Inter Milan, qui fera figure de parrain de *Pro Evolution Soccer 6*. Jusqu'ici, rien de bien étonnant. Ce qui l'est plus, ce sont les screenshots de la version Xbox 360 qui accompagnent cette annonce. On y voit distinctement l'attaquant interiste, modélisé avec soin, jusque dans les détails les plus fous (pilosité, sueur, texture de la peau...). Et si l'on est ravi à l'idée de jouer à un *PES* dont le plumage se rapporterait enfin à son ramage, on se demande quand même si on ne va pas trop loin. Souvenez-vous de *Fight Night Round 3* et de ses boxeurs à la peau suintant de sang et de sueur, sueur qui s'envole sous les chocs en myriades de particules... La qualité des animations des jeux de sport next gen, comme *Table Tennis* ce mois-ci, laisse véritablement pantois. Et que dire de l'ambiance sonore, qui, grâce aux capacités de ces machines, s'enrichit des réactions de la foule devant l'évolution du score et crée une ambiance plus vraie que nature ?

LES FONDAMENTAUX

Retour en arrière. 1989. Pour les accros du ballon rond, *Kick Off*, d'Anco, vient de révolutionner le jeu vidéo. Est-ce qu'on voit les joueurs transpirer ? Non. Peut-on les reconnaître du premier coup d'œil ? Pas vraiment, vu l'angle plongeant... Mais alors, quelle était cette qualité première qui faisait un bon jeu de sport ? Ah oui, la jouabilité. Riche, instinctive, et avec une courbe de progression exponentielle, proportionnelle aux nuits blanches passées devant l'écran. Pas un ralentissement à l'écran – normal vu la taille des sprites –, juste du fun, rien que du fun. Je me rappelle de parties entièrement « doublées à la bouche », où les potes, chacun leur tour, faisaient les commentaires, parodiant Thierry Roland. Attention, je ne crache pas sur les progrès techniques monstrueux réalisés ces dernières années, mais je me demande juste si les efforts les plus visibles ne sont pas les moins louables.

BEAUTÉ INTÉRIEURE

En effet, pour chaque goutte de sueur, chaque maillot qui flotte au vent, chaque logo officiel sur un ballon, quel pourcentage de leur QI les joueurs contrôlés par la machine ont-ils perdu ? Avec un stade plein à craquer de supporters virtuels modélisés en 3D, un arbitre dont le sifflet arbore une jolie texture chromée et, allez, soyons fous, une pelouse qui pousse en temps réel ou un terrain qui garde les stigmates des crampons, combien d'images par seconde devra-t-on sacrifier ? Les développeurs tentent, depuis longtemps, le tout pour le tout. Ils veulent la perfection graphique en même temps que l'excellence ludique. Nous aussi. Mais s'il fallait sacrifier l'un au profit de l'autre, je n'hésiterais pas. L'esprit du sport, c'est tout sauf l'aspect physique. C'est une question de talent, de mental. Et ce n'est pas Ribery qui dira le contraire. ■

édito

Chant du cygne

Si vous êtes ne serait-ce qu'un tantinet observateur, vous avez remarqué que le magazine est désormais quasiment scindé en deux parties : actus/reportages, dédiés à 80 % à la prochaine génération, et tests/imports, représentant les titres qui sortent encore sur les machines actuelles. Pas besoin d'être devin pour prédire que dans les tout prochains mois, l'équilibre va basculer, que les tests feront chaque fois davantage la part belle aux nombreux titres next gen qui débouleront dès septembre… et surtout en novembre pour accompagner les sorties de la Wii et de la PlayStation 3. La petite section PS2, Xbox et GameCube du dossier E3 en est l'illustration la plus claire : après Noël 2006, il va encore falloir changer de console !

ACH, LA GUERRE !

Malgré les promesses de certains constructeurs de continuer à développer sur les anciennes consoles, et malgré l'intérêt financier pour les éditeurs de soutenir des parcs de machines bien plus importants, 2007 sera l'année de la transition. Forts de l'expérience de plusieurs changements de consoles, nous savons d'ores et déjà que rares seront les titres sur nos vieilles bécanes à valoir l'achat à plein tarif une fois la next gen en marche… C'est pourquoi, avec l'ensemble de la rédaction et suite à vos nombreuses demandes sur le site, nous avons décidé de vous concocter un hors série *Guerre des consoles* afin de vous aider à négocier au mieux ce virage important dans nos vies de joueurs. Disponible dès la mi-juillet, ce guide vous aidera à trancher entre Wii, Xbox 360 et PlayStation 3, mais aussi entre PSP et DS. Une guerre bien sympathique en somme !

Vincent

Consoles+ : n° 174 du 26 juin 2006
Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 euros
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 6,50 €
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENT
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (12 numéros) : 62,40 €
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
www.consolesplus.fr
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Vincent Oms
Chef de rubrique tests : Damien Menuet
Chef de rubrique actus : Reyda Seddiki
Premier secrétaire de rédaction : Bruno Levesque
Rédacteur graphiste : Anthony Massenat
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro : Daniel Andreyev (Kamui), Christophe Delpierre (Chris), Gia, Nicolas Guerdin (Cony), Julien Hubert (Julo), Aymeric Lallée, Plancton, Marc Soria-Piles (maquette), Danièle Stantcheva (SR).

Visuel de couverture : © Konami / © Bruno Planet - FOTOLIA

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité (pôle jeu) : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Renaud Acas (renaud.acas@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn Declercq (solenn.declercq@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint Thibault des Vignes Imprimé en France, Printed in France
Commission paritaire : 0211K87092 - **ISSN :** 1162-8669

Ce numéro contient un encart abonnement en page 90.
Ce numéro contient un DVD vidéo promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un catalogue SFR de 20 pages jeté sous blister sur la diffusion France hors export.
Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion.
Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie.
Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman : Roger Parry
Group Finance Director : John Bowman
Tel. : 44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Future MEDIA WITH PASSION
OJD PRESSE PAYANTE 2004



Sommaire

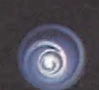

PIRATES des CARAIBES
LA LÉGENDE DE JACK SPARROW

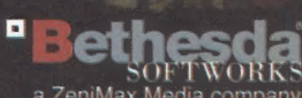

12+
www.pegi.info




PC CD-ROM


7
seven studios


UBISOFT


Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

RÉAGISSEZ SUR WWW.CONSOLESPLUS.FR

Les lecteurs contre-attaquent !

Vous avez été réceptifs à notre appel du mois dernier chers amis, et je vous en félicite ! Bon, on ne s'est pas non plus noyés dans un océan de courrier, mais les missives dignes d'intérêt ont suffisamment afflué pour que le courrier des lecteurs puisse s'étaler à nouveau sur trois pages… Il ne vous reste plus qu'à continuer vos efforts maintenant ! Au passage : mention Très Bien pour les internautes, qui s'adonnent toujours avec autant de verve au désormais traditionnel débat du mois (www.consolesplus.fr). En cette période après-E3, nous vous livrons ainsi toute une série d'impressions de lecteurs engagés. Une question ressort régulièrement de ce débat d'idées :

Faut-il déjà enterrer la PlayStation 3 sur le champ de bataille next gen ?

Ce sera notre débat du mois, car il faut bien avouer que la grande majorité des gens qui s'expriment ont tendance à prédire facilement la chute du roi… Que les PlayStation-maniaques se relèvent, et que les autres leur donnent la réplique ! À vos plumes, bande de lecteurs.

JulO

La lettre du mois

LE COUP DE GUEULE

L'ami Zoom y va de sa contribution dans le débat du mois, et pour lui, vous l'aurez compris en lisant le titre, l'E3 est bien loin d'avoir satisfait ses attentes…

Salut à toute l'équipe !

Un petit courrier pour un méga-coup de gueule… Depuis l'E3 2005, je bave à l'idée de poser les yeux sur des jeux PS3 comme *Killzone 2* ou *MotorStorm*, dont les vidéos m'avaient laissé sur le cul ! Graphismes alléchants, mise en scène hollywoodienne… puis plus de nouvelle ! Autant dire que j'attendais ce numéro de juin avec impatience. Et là, déception : pas de *Killzone 2*, exit les graphismes hallucinants de l'année dernière. Hélas, cela confirme encore une fois que Sony est le roi du marketing et du foutage de gueule ! Certes, *Assasin's Creed* et *Heavenly Sword* ont de la classe, mais comparé à ce que Sony nous avait promis… Je crois que je vais définitivement me tourner vers la Xbox 360, au moins je sais à quoi je jouerai en temps réel… *Saints Row*, *Gears of War*, *Prey* et autres bombes en perspective. De plus, le prix de la console de Microsoft baissera certainement à l'arrivée de la PS3… Allez, longue vie à *Consoles+* !

Merci Zoom, on va essayer de durer ! Bon, concernant ta déception intense, il faut bien dire qu'on te comprend un peu. En passant de la démo technique aux vraies versions jouables, Sony a dû faire face à la réalité : si les jeux PS3 pourront a priori atteindre un jour le niveau des vidéos de l'E3 2005, il faudra d'abord du temps aux développeurs pour se familiariser avec ce nouveau hardware. Sony voit la bataille à long terme, et si la PS3 a vraiment une longueur technologique d'avance, on ne pourra certainement l'apercevoir que dans un an ou deux… En attendant, la conférence du géant nippon a beau avoir été un échec en termes de communication, il faut tout de même admettre - et tu l'as souligné - la présence de quelques titres franchement prometteurs… Vivement l'E3 2007, en fait ! Hum…





CHRISTOPHE, PRÉSIDENT !

Le monde des jeux vidéo est vaste, il déborde de partout et notamment au cinéma. J-B nous livre d'ailleurs une élogieuse critique du tout dernier film inspiré d'un univers vidéoludique…

Très cher *Consoles+*,

Je viens tout simplement te faire part de mes impressions sur le film *Silent Hill*. Scotché à mon siège par la musique du générique du premier opus, distillée dès le logo de la Metropolitan, je suis ressorti avec les jambes en coton, repu d'émotions… Je m'attendais à du très bon et j'ai trouvé là un film excellent. Le scénario brillamment adapté, l'esthétique à couper le souffle, les très subtiles références aux jeux : tout, de la 1re à la 127e minute, contribue à l'extase du fan de la série. Le côté satire sur le fanatisme religieux n'est pas davantage délaissé (j'évite d'en dire trop ici). C'est un film à plusieurs facettes, à l'image de la ville, qui rayonne d'horreur encore une fois. On ne peut que ronger son frein en attendant la sortie du DVD, voire d'une suite inspirée des autres épisodes… Car, si la matière a été largement puisée dans les différents titres de la saga, il n'en reste pas moins de quoi alimenter une suite !

Voilà, j'attends les impressions des autres lecteurs et des membres de la rédac'.
Merci de me publier (s'il vous plaît !) et bonne continuation !
Ça fait plaisir de recevoir une lettre qui se permet de sortir un peu des sentiers battus de la guerre des consoles. Bien sûr, nous invitons également tous les lecteurs à nous donner leur avis sur *Silent Hill*. Pour répondre à ta question, *Silent Hill*, le film, a quelque peu divisé la rédac. On reconnaît tous sans peine qu'il s'agit là de la plus fidèle et de la meilleure adaptation de jeu vidéo au cinéma (ce n'est pas difficile en même temps !), mais certains sont quand même restés sur leur faim. Damien, notamment, a été franchement déçu par le final, dont il regrette la surenchère gore, gratuite à ses yeux. Des goûts et des couleurs...

ON N'Y AVAIT PAS PENSÉ



En attendant ton jeu de handball, Flo, il y a aussi des jeux de cricket ! C'est pas super trop fun ça ?

Flo de Toulon a trouvé la formule magique pour remettre sur pied un univers vidéoludique qui manque cruellement de créativité !
Salut à vous, rédacteurs de ce magazine génial qu'est *Consoles+* !
Non, franchement, vous faites du très bon travail les gars ! D'ailleurs, ce coup de gueule ne vous est pas destiné : je vise les développeurs et éditeurs du monde entier (je vois les choses en grand) ! Je fais du handball depuis plusieurs années déjà et j'attends l'arrivée d'un messie vidéoludique dédié à ce sport...
Et là, tout va mal : depuis X années, on développe des jeux sur tous les sports possibles et imaginables : foot, basket, tennis, hockey, golf, foot US, volley-ball, rugby, base-ball, skate, surf, sports automobiles, bientôt le judo et j'en passe ! Dans tout ça, pas même un soupçon, une ébauche, un début de jeu de handball ! Alors aujourd'hui, je lance un appel de détresse que vous aurez tous compris : pour tous les amateurs et les passionnés, créez un jeu de hand au lieu de nous coller mille FIFA ! Le changement est la clé du succès dans la guerre des consoles qui s'annonce. Changez.
Salut Flo ! Eh bien, ton appel au secours est passé. Cela dit, je suis au regret de t'annoncer qu'aucun jeu de hand n'est prévu pour le moment. Je compatis à ta tristesse, mais pas trop longtemps... car je vais devoir te laisser, la Coupe du monde bat son plein !



LA RETARDATAIRE DU MOIS

La lettre de Christelle conforte le « mieux vaut tard que jamais » dans sa position de leader incontestable des adages bien pratiques.
Désespoir devant si peu de missives, débat fort intéressant : deux éléments qui m'ont poussée à vous écrire...
Nintendo sauveur ? Tout dépend de quel point de vue on se place. Pour certains, le jeu vidéo n'a pas besoin d'être « sauvé » : les Gran Turismo 10 Concept et autres PES 36 les satisferont pleinement. Alors certes, j'attends impatiemment le prochain Zelda, mais tout de même, il faut réagir ! Certains constructeurs ne pensent qu'à la puissance extraordinaire de leurs machines et parlent d'immersion totale...
Mais l'immersion dans un jeu n'est-elle pas essentiellement due au gameplay ? C'est manette en main que j'ai découvert le bonheur de jouer à mon premier Mario, c'est avec un stylet que j'ai bichonné mes petits toutous, et c'est avec une télécommande que j'espère manier le katana dans Red Steel ! Ceux qui riaient hier du concept de la DS, et qui s'en mordent les doigts aujourd'hui, se méfieront sûrement moins de la « zapette » Wii. Ils sont peut-être même en train de se dire qu'elle promet des heures et des heures de bonheur vidéoludique !
Alors pour moi, oui, Nintendo est bien le sauveur du jeu vidéo, mais ce n'est pas le seul : sans l'audace de certains développeurs, on ne pourra pas s'en sortir non plus...
Merci pour ta missive Christelle, qui ajoute une pierre au débat... du mois dernier. Je profite donc de ton courrier pour expliquer à tous les lecteurs que le timing des débats du mois est très serré... Pour avoir une bonne chance d'être publié, il serait judicieux de nous faire parvenir vos lettres et emails assez rapidement après parution. À bon entendeur !

Écrivez-nous !
Consoles+ Courrier des lecteurs
101-109 rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
www.consolesplus.fr
consolesplus@futurenet.fr



Vu sur **WWW.CONSOLESPLUS.FR**

CET E3 A-T-IL ÉTÉ À LA HAUTEUR DE VOS ATTENTES ?

consolesplus.fr
> Forums
> Les débats du mois
> Cet E3 a-t-il été à la hauteur de vos attentes ?

Posté le: Sam Mai 27, 2006 1:32 pm, par
Duncan
Au niveau de la PS3, j'ai été très déçu de la conférence Sony. Je m'attendais à ce qu'on nous présente un EyeToy 2, mais à part son évocation dans *The Eye of Judgement*, on n'a rien vu. À la place, on a retrouvé notre bonne vieille Dual Shock, qui ne sera plus tellement « Shock » vraisemblablement… Et puis le prix de la console… Même si on s'attendait à quelque chose de cher, ça fait quand même son petit effet ! Cependant, au niveau des jeux, j'ai été agréablement surpris par *Heavenly Sword*, *The Eye of Judgement*, *Resistance : Fall of Man*, *Metal Gear Solid 4* et l'annonce des deux opus PS3 de la saga *Fabula Nova Crystalis* (je veux bien sûr parler de *FFXIII* et de *FF Versus XIII*). La PSP aussi m'a séduit avec *Silent Hill Original Sin/Origins*, *Metal Gear Solid Portable Ops* et surtout *Final Fantasy VII – Crisis Core*, dont les quelques images dévoilées m'ont donné encore plus envie.
Pour la Wii maintenant, Nintendo a globalement assuré sa conférence et m'a presque donné envie d'en acheter une. Je dis « presque », car y a un gros problème : à part Super Smash Bros. Brawl, qui n'utilise pas les fonctionnalités spéciales de la manette, ou encore *Red Steel*, qui attise ma curiosité et éveille mon sentiment patriotique, aucun jeu ne m'intéresse. Je dis bien aucun ! Ah si, il y a *Zelda : Twilight Princess*, mais je ne le compte pas, car j'avoue que je préférerais jouer à la version GameCube, la démonstration manette Wii en main ne m'ayant pas convaincu…
Enfin Microsoft… J'ai toujours trouvé que la Xbox n'avait aucune âme, et cet E3 ne m'a pas fait changer d'avis. Tout le monde s'extasie devant *Gears of War*, mais n'étant pas particulièrement fan de FPS, il me laisse de glace… Bref, je m'y suis à peine intéressé.

Posté le: Sam Mai 27, 2006 1:56 pm, par
La Fouine
Une PS3 chère, un pad qui ne fait qu'alimenter des débats agressifs et sans argumentation, peu d'infos sur le online PlayStation… Bref, Sony a pratiquement foiré son E3. Seuls les jeux ont assuré, avec *MGS4* qui met réellement sur le cul et *Heavenly Sword* qui promet d'être bien spectaculaire. *FFXIII* a beaucoup surpris aussi. Sony a donc pu compter sur les jeux pour redresser la barre…
Du coup, Nintendo a assuré avec la Wii, mais ne m'a pas complètement emballé pour l'instant. *Mario & Co.* ? Je m'en fous, ce n'est pas créatif pour un sou. *Red Steel* ? Je suis allergique aux FPS. Bref, Wii mais non, j'attends une utilisation du pad moins formelle pour des jeux qui, en dehors du concept Wii, valent le coup. Je n'ai pas trouvé mon bonheur là-dedans.
Microsoft nous a fait du gros bluff avec une pseudo-exclu (GTAIV) et a misé énormément sur *Gears of War*, au lieu de mettre en avant des jeux comme *Lost Planet* ou *Dead Rising*… on sent bien le pro-americanisme primaire !
En gros, je suis extrêmement déçu. C'était pourtant le moment de nous en mettre plein la vue. Tout ce que j'en retiens, c'est que je vais encore utiliser au maximum ma PS2 jusqu'en 2007, avec *God of War 2*, *Rogue Galaxy* ou encore *FFXII*.

Posté le: Sam Mai 27, 2006 3:06 pm, par
Onishisima
Pas de date de sortie pour la Wii, ni de prix. Une date de sortie (ouf !) et un prix (argh !) pour la PlayStation 3. Relativement peu d'infos chez Microsoft, excepté le branle-bas de combat pour le Live, où Billou souhaite nous faire un remake de « Big Brother » en suivant partout les usagers du Live (PC, Mobile…).
Bref, pas de quoi fanfaronner pour ce qui concerne les conférences, bien en dessous de ce que j'attendais… Heureusement, il y a eu du jeu, et du beau jeu dirais-je même… *Red Steel*, *Gears of War*, *Heavenly Sword*, *Lost Planet*, *Zelda : Twilight Princess*, *God of War 2*, *Resistance : Fall of Man*, *Assassin's Creed*, *MGS 4*, *FFXIII* (rah ! cette héroïne !)… Le niveau a été remonté pour ne pas banaliser l'événement. Pas trop emballé en ce qui concerne les jeux PS3 jouables, souvent inachevés et peu reluisants pour la plupart, même si nous savons que le développement d'un jeu prend du temps, que les kits de développement finaux ne sont pas encore utilisés et patati et patata. Pas de Killzone 2 non plus, mais un Killzone Liberations sur PSP potentiellement intéressant… À voir.
Mon gros coup de cœur du salon : *Rayman Raving* Rabbids, dont les trailers diffusés témoignent de la santé mentale de Michel Ancel ! J'adore ! Par contre, assez déçu par le line up Wii, j'aurais aimé voir plus de jeux de la trempe de Red Steel, se démarquant des jeux « Nintendo Family », encore une fois très représentés. En tout cas, l'heure est venue d'économiser !

Posté le: Lun Mai 29, 2006 11:51 pm, par
Phil
Le problème, c'est qu'un salon comme l'E3 est censé être LE rendez-vous de l'année, l'endroit où on saura tout… Or, comme l'année dernière, on en est finalement revenu bredouille, ou presque… En 2005 : de la poudre aux yeux et des annonces lointaines, avec chez Sony du rêve sur de la vidéo, chez Nintendo une console sans nom et sans manette, chez Microsoft une console dont… euh… je me fous, personnellement. E3 2006 : du semi-concret , avec chez Sony une PS3 très chère, une manette qui nous rappelle les deux autres, un line-up flou, des trailers sympas… Chez Nintendo, une Wii avec une super manette, mais sans date de sortie. Plein de jeux promis, peu de jeux montrés, un Zelda qui a le cul entre deux chaises… Chez Microsoft, une console dont… euh… je me fous toujours ! On nous jure à chaque fois qu'on va voir ce qu'on va voir, mais j'ai l'impression hélas de ne jamais rien voir, ou si peu. Je vais finir par croire que les E3 ne servent finalement pas à grand-chose.

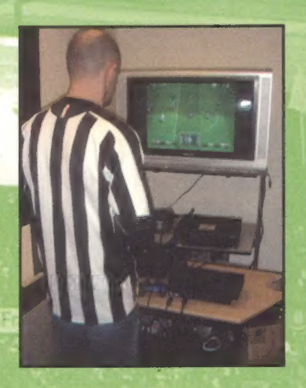
Posté le: Mer Mai 31, 2006 1:49 am, par
psycho-sick
Microsoft, qui est le premier à avoir ouvert le feu sur le marché next gen, sort encore l'artillerie lourde… C'est sûr, avec *Gears of War*, LE jeu du salon, il faudra compter sur la 360, et pas qu'un peu !
De plus, il rallie à sa cause un nombre croissant d'éditeurs tiers ayant, par le passé, fait les choux gras de la concurrence.
Nintendo, quant à lui, déstabilise avec sa Wii, avec ce nom tout d'abord, mais aussi avec de multiples concepts décapants et novateurs, potentiellement porteurs d'une toute nouvelle façon de jouer !
La Wiimote et le nunchaku étant à eux seuls le fruit d'une belle alchimie de technologie de pointe et de créativité. Nintendo, est, enfin, le seul constructeur à proposer du jeu fun et simple, du pur « plug and play »… ce qui a fait son succès avec la NES.. Tout cela pour un prix réduit ! Bref, ils sont prêts à conquérir de nouveaux horizons, complètement délaissés par une concurrence conservatrice et frileuse.
Sony perd les pédales ! Ils proposent une console trop chère, moins puissante et moins complète que prévu, tout en multipliant les cafouillages marketing ambigus. Totalement déconnectés de la réalité des joueurs, ils font penser à ces autistes dont on ne sait s'ils sont des attardés mentaux ou des génies incompris. Qui plus est, la reprise d'une Dual Shock (sans Shock) dotée d'une reconnaissance d'inclinaison fait pâle figure face à la Wiimote. Enfin, les jeux les plus marquants prévus pour la console sont rarement des exclusivités…
Au final, trois constructeurs totalement en marge les uns des autres, ciblant chacun un public différent. Seul l'avenir nous dira lequel de ces publics sera décisif. Quant aux jeux, un peu de jamais vu (chez Nintendo surtout), beaucoup de déjà-vu, trop de vu et revu… bref, rien de nouveau sous le soleil.

Réagissez !
Pour discuter entre lecteurs, mais aussi pour nous poser directement des tonnes de questions, pour participer aux débats et donner votre avis sur n'importe quel sujet, une seule adresse à tapoter sur le clavier de votre ordinateur : www.consolesplus.fr

EXCLUSIF

Pro Evolution Soccer 6
LE RETOUR

LORS DE L'E3, ET POUR LA PREMIÈRE FOIS SUR LE SALON, *PES6* A DÉVOILÉ SES ARMES. LARGEMENT INSPIRÉE DE *WINNING ELEVEN 10* (TESTÉ DANS *C+ 173*), LA VERSION EUROPÉENNE DU JEU DE FOOT DE KONAMI ÉTAIT VISIBLE SUR LE STAND, SQUATTÉE COMME CE N'EST PAS PERMIS PAR DES JOURNALISTES DU MONDE ENTIER. UNE PARTIE DE CINQ MINUTES, C'EST TROP FRUSTRANT... AUSSI, DE RETOUR À PARIS, NOUS AVONS DEMANDÉ À KONAMI FRANCE DE POUVOIR PASSER UNE JOURNÉE COMPLÈTE SUR LE PROCHAIN ÉPISODE DE LA CÉLÉBRISSIME SÉRIE. CE QU'ILS ONT ACCEPTÉ AVEC UNE GRANDE GENTILLESSE, FAISANT DE NOUS LES PREMIERS À S'Y ESSAYER AUSSI LONGUEMENT ! UN REPORTAGE SUR PAPIER ET UN SUR DVD, POUR VOIR LA BÊTE EN ACTION, C'EST TOUT SIMPLEMENT CE QUE NOUS VOUS PROPOSONS AUJOURD'HUI !





Éditeur
Konami
Développeur
K.C.E.T.
Sortie
octobre

> sport
> 1-8 joueurs (jusqu'à 4 online)
> tous publics

Avant, j'étais inculte. Longtemps persuadé qu'on ne ferait jamais mieux qu'*ISS64* sur Nintendo 64, je rigolais devant les fans d'*ISS* sur PSone, avec leurs joueurs tout carrés (ah, *Goal Storm*, quelle poilade !). Jusqu'au jour où débarqua *Winning Eleven 4* sur PSone. Un titre au réalisme révolutionnaire, malgré des graphismes cubiques, où tout ou presque était réalisable pour l'amateur éclairé. Une bonne claque qui me rendit sur le champ fan d'un producteur débutant sur la série : Shingo « Seabass » Takatsuka. Les versions européennes se nommaient alors *ISS Pro Evolution 1* et *2*, et elles cartonnaient littéralement, malgré la présence du colosse *FIFA*. Passage à la *PlayStation 2* oblige, *ISS Pro Evolution* devint *Pro Evolution Soccer*... Et la suite est connue de la plupart d'entre vous : un même souci de perfectionnement, pour toujours plus de réalisme, avec un succès systématique et grandissant.

DESSINE-MOI UN BALLON

Takatsuka et son équipe ont compris très tôt deux choses : l'habillage tient une place secondaire (même s'il faut y venir à un moment donné), et la vérité sort toujours de la bouche des fans, ces monstres capables de jouer plusieurs milliers de matches en quelques mois, pointant ainsi implacablement les plus gros défauts de chaque nouvelle édition. Le respect affiché par la PES team vis-à-vis de sa communauté impressionne, et se révèle payant à chaque nouvelle

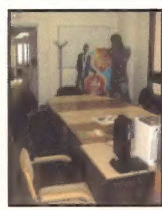
DANS L'ANTRE DE LA BÊTE

La version E3 de *PES6* est bien entendu très sérieusement surveillée dans les locaux de Konami, du coup impossible d'y jouer à la rédaction. L'occasion pour nous de vous dévoiler quelques clichés des goodies qui peuplent par milliers les locaux de Konami France – surveillés par douze maîtres chiens et des types qui feraient passer Snake pour un boy-scout. De quoi faire rêver le fan moyen ! Damien voulait partir avec la vitrine PES, mais, depuis son régime, il a perdu de sa force herculéenne.







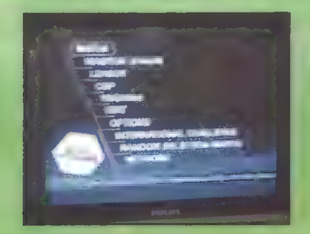


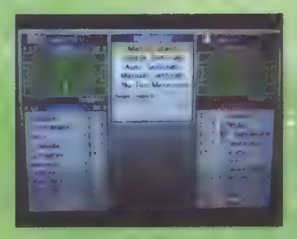




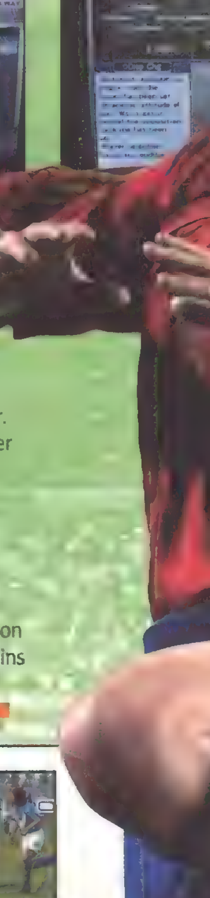
Par Damien et Vincent

DU CHAMPION







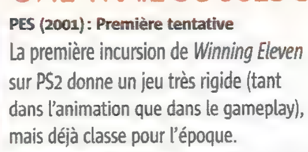


édition. Modifications de gameplay, réglages entre attaque et défense, présence de nouveaux gestes techniques très demandés, et de plus en plus, gros boulot sur les licences officielles pour concurrencer *FIFA*, maître en la matière. L'autre vrai souci du public réside dans les différences entre versions japonaise et européenne, calibrées selon la vision du foot de chaque continent. En Europe, vitesse et jeu long sont privilégiés, au Japon le jeu court et technique a plus de succès. Même si en cette année de Coupe du monde, la donne change un peu.

[illegible]

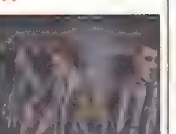
Damien vous le confiait le mois dernier, *Winning Eleven 10*, brouillon de *PES6*, donne un avantage très marqué à l'attaque. Dribbles et accélérations font mouche beaucoup plus souvent qu'à l'accoutumée, laissant les défenseurs pantelants et lourds sur leurs crampons. Fort heureusement, ces défauts (à nos yeux d'Européens fans des défenses solides) seront gommés par la PES Team, Shingo Takatsuka nous l'ayant affirmé lors de notre rencontre à l'E3. C'est l'info que relaye aussi Nicolas Dyan, chef de produit, et notre confiance en eux n'ayant jamais été trahie, on vous invite à nous imiter. *PES6* risque donc de cumuler les qualités graphiques de *WE10*, beau, d'une fluidité remarquable et fort de quelques nouvelles animations détaillées, avec une jouabilité plus technique que dans la version japonaise, des défenses moins perméables, bref, du beau et bon jeu en perspective. ■

UNE VRAIE SUCCES-STORY



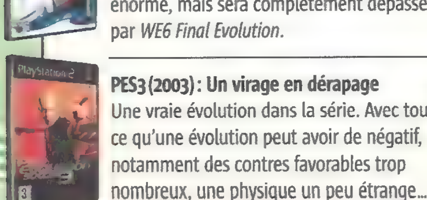


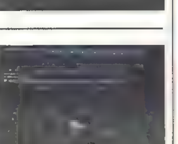
PES (2001) : Première tentative
La première incursion de *Winning Eleven* sur PS2 donne un jeu très rigide (tant dans l'animation que dans le gameplay), mais déjà classe pour l'époque.





PES2 (2002) : Plus speed, moins technique
L'équivalent chez nous de *Winning Eleven 6* est plus orienté vers l'attaque (les coups francs sont risibles). Il procure un fun énorme, mais sera complètement dépassé par *WE6 Final Evolution*.





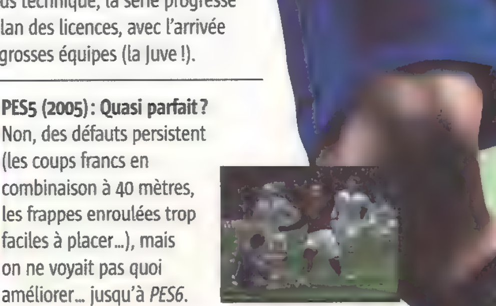
PES3 (2003) : Un virage en dérapage
Une vraie évolution dans la série. Avec tout ce qu'une évolution peut avoir de négatif, notamment des contres favorables trop nombreux, une physique un peu étrange...





PES4 (2004) : Il muscle son jeu !
De plus en plus technique, la série progresse aussi sur le plan des licences, avec l'arrivée de quelques grosses équipes (la Juve !).





PES5 (2005) : Quasi parfait ?
Non, des défauts persistent (les coups francs en combinaison à 40 mètres, les frappes enroulées trop faciles à placer...), mais on ne voyait pas quoi améliorer... jusqu'à *PES6*.

Pro Evolution Soccer 6

IL FAUT Y CROIRE !

PES6 EMPRUNTERA-T-IL LA VOIX DE *WINNING ELEVEN 10* POUR NOUS PROPOSER DU FOOTBALL SPECTACULAIRE ? PAS SI SÛR… ET C'EST TANT MIEUX !

Si *Winning Eleven 10* brille par sa réalisation et sa fluidité exemplaires, il déstabilise même les amoureux de la série, tant il est orienté vers l'offensive. La défense, gardiens de but compris, laisse beaucoup à désirer. Un parti pris délibéré, chez K.C.E.T., qui a tout misé sur l'accessibilité au détriment de la difficulté. *WE10* nous a donc tous crochetés. À l'inverse de ce qui se passe dans *PES5*, les attaquants tombent rarement, leurs vis-à-vis étant fort peu efficaces. Résultat : des percées spectaculaires et des actions tout aussi surprenantes. Somme toute, aux yeux des fans invétérés, il s'agit là d'une tentative peu convaincante. Un vrai fan préfère passer des heures à s'entraîner plutôt qu'avoir des adversaires mous ! Konami répond à nos réserves en expliquant que le gameplay de *WE10* n'était qu'une tentative d'aller vers plus d'arcade et que la sortie anticipée de l'opus japonais laisse plus de temps aux développeurs pour peaufiner la version européenne et lui rendre ses vertus de simulation… Les phases de jeu seront, en principe, plus réalistes, plus difficiles, et l'I.A. des défenseurs et des gardiens sera rehaussée. Si Konami tient ses promesses, nous verrons donc arriver en octobre un sixième épisode qui alliera la fluidité des rencontres de *WE10* à de fabuleux gestes techniques difficiles à réaliser. Jetez un œil sur les photos de ce reportage et sur le DVD pour apprécier le travail porté sur les animations, et rendez-vous en fin d'année pour le test d'une simulation que l'on espère ultime… Et qui a tout pour l'être !



















CETTE MÉLODIE VOUS REVIENT LE 30 JUIN

Pro Evolution Soccer 6

PES SUR TOUS LES TERRAINS

IL EST BIEN LOIN LE TEMPS OÙ *PES* N'ÉVOLUAIT QUE SUR PS2. LE SIXIÈME ÉPISODE SORTIRA SUR TROIS AUTRES SUPPORTS, POUR AUTANT D'OBJECTIFS !



Espérons qu'avec un PES6 bien développé, *l'ergonomie délicate de la PSP posera moins de difficultés que dans PES5 (en photo).*

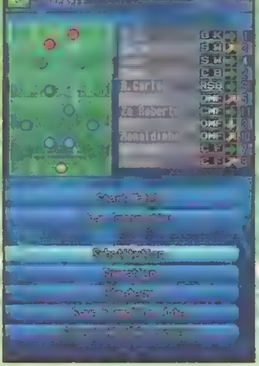
CONVAINCRE SUR PSP

Hâtivement sorti sur PSP l'année dernière, *PES5* retranscrivait fidèlement le gameplay des versions consoles de salon, mais péchait par un contenu minimaliste. Attendez-vous à de grands changements cette année puisque la Ligue des Masters devrait faire son arrivée, en espérant qu'elle conserve un système de transferts digne d'intérêt. D'autres surprises nous sont promises, telle une meilleure exploitation de la connectique PSP-PS2. Mister Konami, n'oubliez pas également d'inclure plus de caméras pour notre confort de jeu.

ÉPATER SUR DS

C'est un fait, la DS n'a pas les capacités techniques suffisantes pour afficher une réalisation proche des versions salons. Mais la console dispose de nombreux atouts, et pas des moindres ! D'après les photos, l'écran tactile permettrait par exemple de changer de stratégie en temps réel. En attendant la sortie européenne de cette édition, rêvons de parties endiablées online puisque Konami nous l'a bien confirmé : *PES6* sur DS disposera d'un mode Wi-Fi pour défier des joueurs du monde entier. Alors, heureux ?









CONFIRMER SUR 360

Quand on apprend que Konami a tout simplement réaffecté la moitié de ses développeurs à l'unique conception de la version Xbox 360, on peut croire à un portage digne d'intérêt, même s'il faudra attendre le septième épisode pour profiter d'un développement totalement dédié à la next gen. Mais en attendant, *PES6* profitera déjà d'une résolution supérieure, du pad très ergonomique de la console et d'une compatibilité Xbox Live plus complète et performante, qui nous fera oublier (on l'espère) les problèmes online de la version précédente.

Pro Evolution Soccer 6

L'HEURE DES PRONOSTICS

CERTES, IL RESTE ENCORE UN GROS TRAVAIL DE RÉGLAGE À EFFECTUER PAR KONAMI SUR CE QUE NOUS APPELLERONS UNE VERSION PRE-ALPHA, MAIS IL EST DÉJÀ TEMPS DE DONNER NOS AVIS !

Vincent

Personnellement, mon épisode préféré, toutes versions confondues, reste *Winning Eleven 6 Final Evolution*, pour son séduisant dosage entre attaque et défense. Même si sur la version de *PES6* que nous avons pu pratiquer, ce réglage ô combien crucial n'était pas encore affiné, la seule qualité de ses nouveaux gestes techniques et de son animation incroyablement plus fluide et détaillée qui auront suffi à me convaincre de l'attendre avec impatience. En tout cas pour ce qui concerne la version PlayStation 2. Les autres questions qui me taraudent sont plus nébuleuses... La version Xbox 360 sera-t-elle aussi belle que promis ? Les versions PSP et DS seront-elles à la hauteur du mythe ? Et, surtout, Damien gagnera-t-il des matches ?

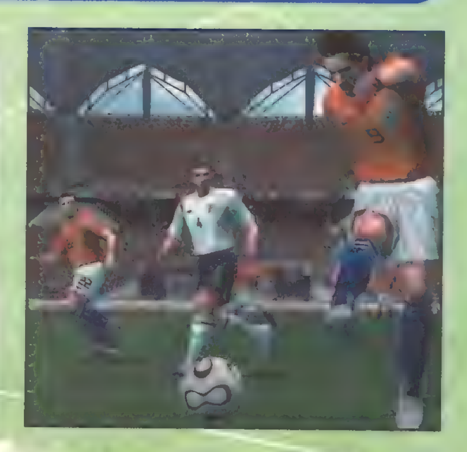
Damien

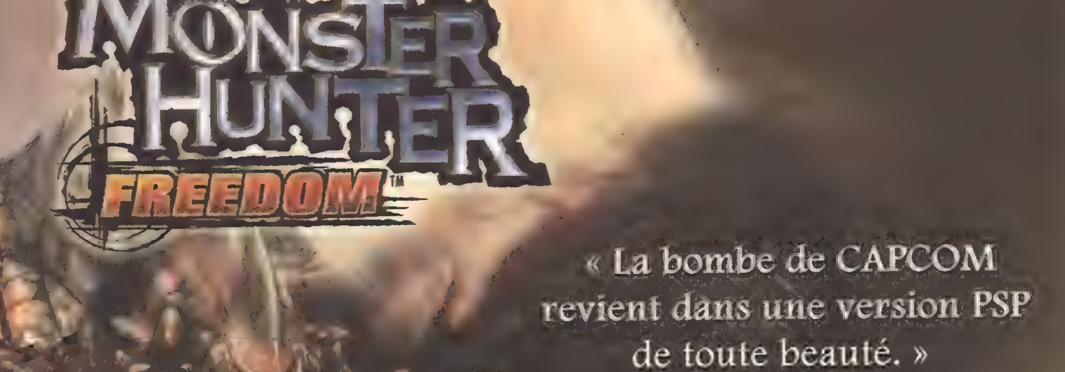
Le football champagne, c'est pas mon truc. Et la grande force de *Pro Evolution Soccer*, c'est qu'il est l'un des rares jeux, toutes disciplines confondues, à s'imposer comme une simulation pointue. *PES5* en est l'exemple parfait avec ses défenseurs puissants, susceptibles de stopper n'importe quel attaquant. En ce sens, la version à laquelle nous avons joué chez Konami m'a un peu déçu car elle n'apporte pas les améliorations que j'attendais. Mais puisque Nicolas Dyan de Konami m'affirme que le gameplay de la version finale tiendra compte des remarques négatives portées par les fans sur la version japonaise, notamment la passivité des défenses, je ne peux qu'espérer un *PES6* d'anthologie... et des fins de soirées endiablées.













Le 1er jeu de rôle entièrement en français et en 3D sur PSP™.



Combattez en équipe jusqu'à 4 joueurs, grâce au mode sans fil.



Un mélange explosif d'action, aventure et RPG et un rendu graphique époustouflant !









CAPCOM

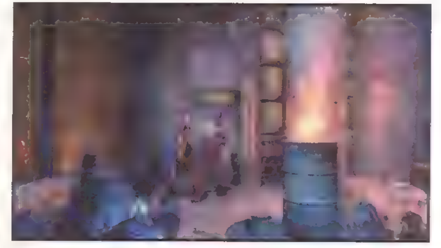
Mondial du jeu vidéo
LE PLEIN !

UN MOIS APRÈS, LA RÉDACTION PORTE ENCORE LES STIGMATES D'UN E3 BIEN CHARGÉ EN BONS ET GROS JEUX : CONY CRIE À QUI VEUT L'ENTENDRE QU'IL A TOUT COMPRIS AU SCÉNARIO DE MGS4, JULO PRIE POUR QUE LE PÈRE NOËL LUI APPORTE UNE WII AVEC ZELDA (OUI, C'EST UN GRAND NAÏF) ET DAMIEN EST PERSUADÉ QU'IL FERA LE TEST DE GEARS OF WAR (ALORS QUE C'EST UN BOULOT DE CHEF, ÇA). BREF, ON AVAIT ENCORE BEAUCOUP DE CHOSES À VOUS RACONTER, DES JEUX SUR LESQUELS ON REVIENT, MAIS AUSSI, ET SURTOUT, DES TITRES QUE NOUS ÉVOQUONS DANS NOS PAGES POUR LA PREMIÈRE FOIS. PLAYSTATION 3, XBOX 360, WII, MAIS AUSSI DS, PSP ET CONSOLES ACTUELLES, IL Y EN AURA POUR TOUS LES GOÛTS... BONNE LECTURE !

Gears of War
EXPLOSION DE RÉTINES

Éditeur : **Microsoft Games Studio**
Développeur : **Epic Games Inc.**
Support : **Xbox 360**
Date de sortie : **fin 2006**

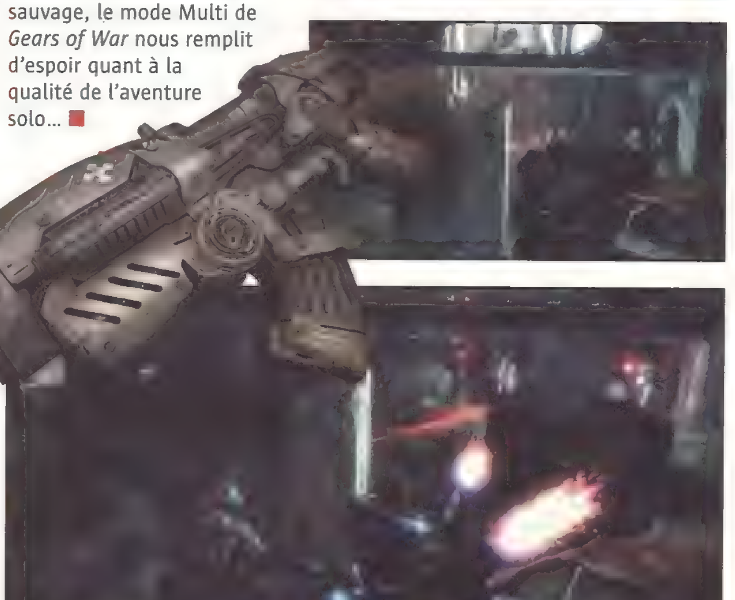




Forcément dans le Top 5 des jeux les plus prometteurs de l'E3, *Gears of War* a su confirmer son statut de « killer app » avec une démonstration en multijoueur qui aura presque su faire oublier la cruelle absence du mode Solo. Pour survivre, une règle s'impose, évidente : la nécessité de savoir se mettre à l'abri. Comme vous vous en apercevrez vite, un pan de mur ou n'importe quelle pièce de mobilier encaisse mieux les balles que votre pauvre carcasse, même revêtue d'une armure lourde.

UN VRAI JEU D'ÉQUIPE

À quatre contre quatre, jouer perso ne pardonne pas. À l'instar d'un *Brothers in Arms*, les vainqueurs sont souvent ceux qui se serrent les coudes. Fixez l'ennemi avec un tir nourri, essayez de le contourner pour le finir... Les blessés, à terre, auront l'occasion de se faire soigner par un coéquipier pourvu qu'un ennemi leur en laisse le temps. Beau à pleurer et d'une brutalité sauvage, le mode Multi de *Gears of War* nous remplit d'espoir quant à la qualité de l'aventure solo... ■

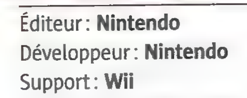


Zelda : Twilight Princess
ZELDA AVEC LES BRAS

Il n'y aura pas une, mais deux versions de *Twilight Princess* : une pour la Gamecube, et l'autre pour la Wii. Sur la version Wii, nous avons pu tester la nouvelle façon de jouer, notamment l'utilisation des armes et objets. Par exemple, pour bander l'arc, il vous faudra exécuter le geste de tirer une flèche avec les deux parties de la manette, puis viser l'écran. Même chose pour pêcher un poisson, lancer le boomerang ou les objets du décor.

TROP SENSIBLE

Les idées sont assez novatrices et bien pensées. La patte Nintendo est là, et jouer à *Zelda* sur Wii deviendra probablement une des expériences les plus intéressantes sur la console. Par contre, le maniement présentait une sensibilité beaucoup trop grande, à vrai dire gênante pour apprécier la prouesse technique. Il reste donc un grand travail de réglage d'ici la sortie du jeu, mais avouez que tout cela est prometteur. ■



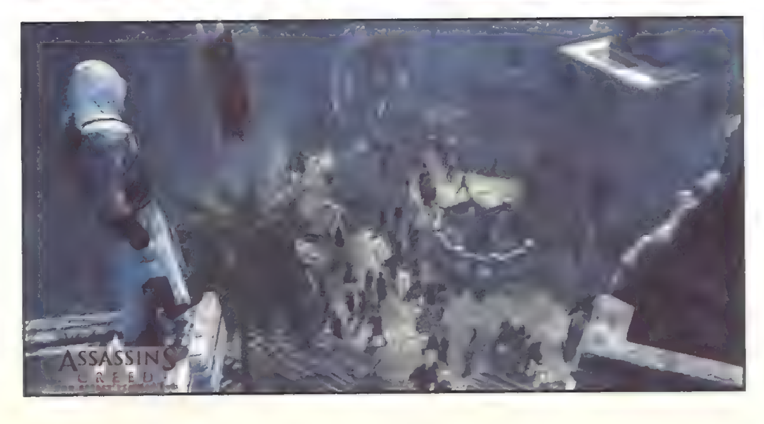
Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Support : **Wii**
Date de sortie : **fin 2006**





Assassin's Creed
LE NINJA MÉDIÉVAL





Un trailer qui subjugue par la qualité de son ambiance, son contexte original (le Moyen-Orient au temps des croisades) et son personnage principal à la classe indescriptible : un assassin. Faisant partie d'une organisation secrète, ce tueur a pour mission d'éliminer les têtes pensantes qui s'apprêtent à perpétrer des massacres, tout en s'assurant de tuer sa victime « au contact ». Ça tombe bien le fusil sniper n'existait pas à l'époque !

EMPORTÉ PAR LA FOULE

Outre la possibilité d'escalader le moindre centimètre de corniche dans des environnements aussi vastes et ouverts que saisissants de réalisme, notre héros peut aussi échapper à la foule, élément neuf et bien « made in next gen ». En effet, si l'on vous voit descendre des toits dague en main, on vous trouve louche, les gens se rassemblent pour vous épier, attirant l'attention des ennemis. Une grande partie du charme d'*Assassin's Creed* vient de cette discrétion nécessaire, le rapprochant de titres cultes tels que *MGS*. ■

Éditeur : **Ubisoft**
Développeur : **Ubi Montréal**
Support : **PS3**
Date de sortie : **2007**

Propos recueillis par Vincent

Hideo Kojima
LE VENT EN POULPE

UNE RENCONTRE AVEC HIDEO KOJIMA, C'EST TOUJOURS SPÉCIAL. CELA COMMENCE PAR UN TRAILER, VOUS RESTEZ SCOTCHÉ ET VOUS EN ÉMERGEZ BOUILLONNANT DE QUESTIONS AUXQUELLES LE MAESTRO EST BIEN TROP MALIN POUR RÉPONDRE. MAIS S'IL RÉUSSIT À ESQUIVER NOTRE LÉGITIME DÉSIR D'INDISCRÉTIONS, IL LIVRE QUAND MÊME QUELQUES ÉLÉMENTS CLÉS. IL NOUS A ÉGALEMENT CONFIRMÉ SON INTÉRÊT POUR LA WII, ET SA SURPRISE FACE AUX APPELS DU PIED DE MICROSOFT (UNE PUB DANS LE QUOTIDIEN DE L'E3 L'INVITANT À TRAVAILLER SUR XBOX 360)... MAIS SA MISSION PREMIÈRE RESTE AVANT TOUT DE TERMINER *MGS4* !

À la fin du trailer le plus court, on voit Solid Snake se suicider. Est-ce vraiment ainsi que les choses se terminent pour lui ?

Hideo Kojima : Snake souffre de dégénérescence, il ne peut pas continuer à vivre, il doit se suicider. Au Japon et de manière générale en Asie, les héros deviennent des légendes en mourant, même si c'est par suicide. Alors qu'à Hollywood ou en Europe, c'est tabou. Mais je ne peux pas vous dire s'il le fera ou pas, je n'ai pas encore décidé.

Dans quel pays se déroule l'action de *MGS4* ?

Là où il y a guerre. L'action peut aussi bien se situer dans des montagnes qu'en milieu urbain. Le Moyen-Orient ne sera pas le seul champ de bataille.

Raiden fait un retour spectaculaire, très classe, en véritable cyborg. Est-ce une revanche depuis *MGS2* ?

On ne peut pas parler de revanche, ce n'est pas ça. Je veux vous donner une autre vision de lui. Savez-vous qu'il est très populaire au Japon ? Aux États-Unis et en Europe, les joueurs voulaient incarner Snake dans *MGS2* ! Ils ont donc chargé Raiden de tous les maux. Cette fois, vous ne jouerez que Snake, mais vous trouverez Raiden si cool que vous vous direz peut-être « je n'aime plus ce vieux Snake, je veux jouer Raiden » ! (rires)

En vieillissant, Snake a-t-il perdu de sa force ? Utilisera-t-il le CQC ?

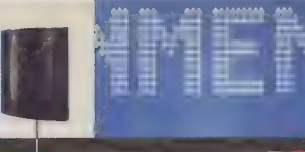
Tout d'abord, Snake porte une combinaison de muscles, une sorte d'upgrade. Donc même si son corps « réel » est plus faible, il ne sera pas diminué. Ensuite, il y aura un CQC (le close quarter combat) encore plus avancé. La difficulté, c'est que c'est une technique que Snake n'a jamais utilisée, ni dans MGS1 ni dans *MGS2*. Elle était réservée au départ au seul Big Boss de *MGS3*, mais devant son succès, nous avons décidé que Snake s'en servirait dans *MGS4*. Et nous avons trouvé l'astuce pour que cela reste cohérent.

Parlez-nous un peu de son nouveau camouflage.

Peu de gens le savent, mais j'adore les animaux et cela m'a amené à découvrir une pieuvre très spéciale. On l'appelle le ninja des mers. Elle ne change pas seulement de couleur, mais aussi de texture ! C'est ce que vous pourrez faire dans *MGS4* avec l'octo-cam. Si vous restez arrêté, la couleur et la texture de votre environnement seront automatiquement copiées. Cela n'était d'ailleurs possible que sur PS3. Toutefois, vous ne pourrez plus vous risquer sur le champ de bataille, puisque vous pouvez y être détruit à tout moment. Ça relativise la performance du camouflage, car il faut rester immobile pour l'activer, et qu'il s'éteint au moindre mouvement. Ce n'est donc pas un uniforme « parfait ».

Est-ce le *MGS* le plus dramatique, le plus sombre ?

Dans les précédents épisodes de la saga, Snake (ou le joueur) n'était pas directement sur le théâtre d'opérations, mais dans une situation indirectement liée au conflit. Cette fois, vous êtes en pleine guerre, et elle peut interférer sur vos missions. Les sensations sont le thème principal de ce *MGS4*, la manière dont vous ressentez les choses. Vous avez remarqué que les trailers que nous vous avons montrés abandonnent le style hollywoodien, pour beaucoup plus jouer sur les émotions. C'est pour exposer un nouvel élément : la psychologie. Elle est l'un des mécanismes principaux de ce nouvel opus. ■



Éditeur : **Konami**
Développeur : **Kojima Productions**
Date de sortie : **2007**

Metal Gear 4: Guns of the Patriots

La guerre pour la guerre !

« La guerre a changé. Notre époque est révolue. Notre guerre est terminée. » Tels sont les premiers mots de Snake dans la nouvelle vidéo de *MGS4* qui nous a été présentée à l'E3. Sur quoi un mystérieux narrateur nous explique que « depuis l'incident de Manhattan, les restrictions concernant l'envoi de troupes militaires en pays étranger ont considérablement été allégées, entraînant ainsi une hausse de la demande en mercenaires. Aujourd'hui, la guerre mondiale est aux mains des compagnies militaires privées (PMC) dont le business est aussi de fournir des mercenaires. » Une boucle sans fin, dont on réalise les conséquences alors qu'une déferlante de soldats suréquipés et de robots bipèdes s'éparpille dans un environnement totalement dévasté. S'il nous restait un doute, maintenant c'est clair : les temps ont changé et le futur n'est pas beau à voir...



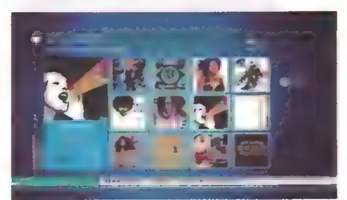


LA RELÈVE

Quelques jours auparavant, Snake apprenait de la bouche du colonel Campbell que Liquid venait de refaire surface à la tête d'une armée gigantesque et se préparait à lancer une insurrection armée d'ampleur internationale. Épaulé par son fidèle compagnon Otacon, Snake se résout à partir pour une ultime mission. Retour sur le terrain où Snake, infiltré parmi les mercenaires, affronte deux Metal Gears d'un nouveau genre, plus petits, et capables de changer de forme pour se faufiler en milieu urbain. Bien que plus âgé et atteint d'une maladie qui le détruit à petit feu, Snake fait face avec brio, mais ne s'en sort que de justesse, grâce aux nouvelles capacités de sa tenue de camouflage. À quelques pas de là, un étrange combattant équipé d'une armure cybernétique décime une patrouille entière de Metal Gears dans un déluge de coups de sabre acérés et d'acrobaties improbables. La grande classe ! Le masque tombe : Raiden est de retour, prêt à donner sa vie pour protéger Snake. Un scénario apocalyptique qui nous promet encore une aventure inoubliable dans laquelle nous découvrirons un Snake torturé et suicidaire, mais déterminé à remporter un combat qui, finalement, n'est plus le sien... ■

Télex...

Chanter en HD



Le très populaire *SingStar* prépare sa révolution. Sur PS3, le titre des studios londoniens de Sony permettra de télécharger sur son disque dur de nouveaux morceaux sur le Net (moyennant finance, évidemment) ; imaginez toutes les chansons que votre petite amie va stocker sur votre belle machine ! Pour moi c'est simple : au premier Céline Dion sur ma PlayStation 3, je demande le divorce, un point c'est tout !

Soldat inconnu



La vidéo ayant fait la plus forte impression l'an dernier à la conf' Sony, *Killzone PS3*, n'a pas eu d'écho cette année. Pas une image, rien. On espère qu'il s'agit juste de ménager les développeurs de Guerilla afin qu'ils nous livrent un jeu béton quelques mois après la sortie de la PS3. On l'espère de tout cœur, sinon on va encore croire à une arnaque !





■ **Kojima en Flag**, on a vu Hideo s'éclater sur Dead Rising !

PS3

Éditeur : **Sony**
Développeur : **Sony**
Date de sortie : **N.C.**

The Eye of Judgment
La carte du talion

Dans un monde normal, The *Eye of Judgment* serait passé inaperçu. Ce qui vaut une médiatisation soudaine à ce *Magic*-like, un duel de cartes donc, c'est qu'il fut l'un des premiers jeux présentés durant la conférence PS3. Difficile de créer de l'engouement pour ce qui s'avère être un titre un peu gadget, avec l'utilisation de l'Eye Toy en prime, et pourtant Sony a bien essayé.

CANARD-LAND

Au Japon, les jeux de cartes ont un petit public de fans. On se souvient surtout de l'excellent *Culdcept*, dont une conversion ne devrait pas tarder sur Xbox 360. *The Eye of Judgment* mélange deck physique et virtuel, puisque vous utiliserez de vraies cartes, que vous vous verrez s'animer de manière assez impressionnante à l'écran après les avoir placées devant la caméra. Peu d'infos ont filtré sur le reste... Pas même sur la fameuse carte « canard » utilisée par « anatido-Phil » Harrison. Bref, face à cette démo, surprenante par la forme mais peu explicite sur le reste, on est perplexes. ■








Heavenly Sword
Ballet sanglant

Éditeur : **Sony**
Développeur : **Ninja Theory**
Date de sortie : **N.C.**





On vous épargne tout de suite le scénario d'*Heavenly sword*, qui nous parle de royaume extrême-oriental, d'épée maléfique et de princesse combattante, pour passer directement à ce qui nous intéresse : la baston. Vous dirigez une nana sexy en diable qui détient un sabre mythique, et qui s'en sert sur les hordes du tyran qu'elle compte bien décapiter au bout du voyage. On utilise avec joie les éléments du décor : un kick dans un tabouret fera valser un soldat, qui fera à son tour trébucher ses camarades... Aussi marrant que spectaculaire, d'autant qu'on peut aisément passer d'un style à l'autre, et ainsi créer ses propres combos et enchaînements dignes d'un film de sabre chinois.

EN GESTATION

Attention, il faut préciser que les combats que nous avons pu livrer ne se déroulaient que dans une arène close (ce qui minimise un peu la performance), mais les auteurs nous promettent de vastes environnements à explorer, la possibilité de manier un grand nombre d'armes, comme des lances ou des explosifs, et toujours avec la même fluidité. Si ces messieurs disent vrai, on tient là un jeu qu'on n'est pas près de lâcher ! ■

■ **The Eye of Judgment** utilisera le nouvel EyeToy PS3, plus performant.



Éditeur : **Sony**
Développeur : **Insomniac Games**
Date de sortie : **novembre**

Resistance : Fall of Man
La fin de l'humanité ?



Le nom d'Insomniac Games est habituellement lié à celui de deux héros originaux : Ratchet et Clank. Il faudra désormais y associer l'histoire uchronique d'une Europe qui, à défaut d'avoir connu la Seconde Guerre mondiale, doit combattre des créatures déviantes sur le point de décimer la race humaine. L'action se déroule en Angleterre, à l'aube des années 50.

IL GUERILLERO

Connu pour ses moteurs 3D impressionnants de fluidité, le développeur américain ne faillit pas à sa réputation et propose avec *Resistance* une action spectaculaire, dans laquelle les combattants grouillent et où l'intensité des combats laisse pantelant. Face aux créatures qui vous assaillent, la finesse n'est pas de mise : utilisez sans compter vos armes destructrices, entre grenades « hérisson », qui envoient des piques d'acier, décharges d'énergie au travers des murs et balles capables d'aller chercher un adversaire derrière un angle... Un vrai concentré de bonheur pour joueurs sadiques. ■



MotorStorm
Road Trash !



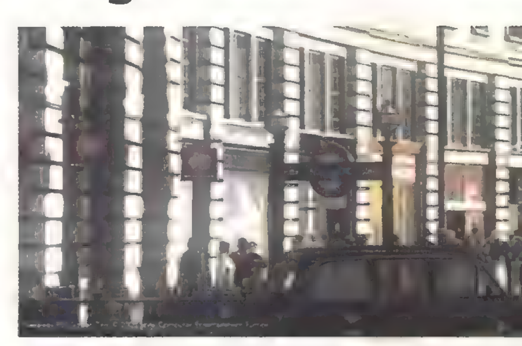


Marre des sentiers battus et de ces routes parfaitement bitumées qui sont décorées de beaux arbres bien verts ? Vous êtes plutôt du genre à aimer les sports mécaniques extrêmes qui dégoulinent de boue, d'huile de vidange et d'adrénaline ? *MotorStorm* pourrait bien être le jeu qu'il vous faut. Les motos, buggies et autres véhicules tout-terrain, ainsi que les éléments qui composent les circuits, sont en effet bluffants de réalisme. Comme pour bon nombre de jeux PS3, et malgré un gros écart technique vis-à-vis de la vidéo de l'E3 2005, on attend avec impatience de pouvoir s'y essayer plus longuement. ■

Éditeur : **Sony** - Développeur : **Evolution Studios**
Date de sortie : **novembre**

The Getaway
Persiste et signe

Bien que *Getaway* n'ait jamais rencontré le succès escompté hors du Royaume-Uni, Sony récidive avec ce troisième opus. Next gen oblige, la réalisation est exceptionnelle et jamais Londres n'a été aussi bien modélisé. Lors de cette présentation, seul le quartier de Regent Street était disponible, mais cela suffisait à nous donner l'envie de traverser l'écran pour plonger dans ce monde virtuel si réaliste. Si l'on ne peut qu'admirer le rendu graphique du jeu, au niveau du scénario, c'est encore la nébuleuse. On peut soupçonner qu'il s'agira toujours d'une histoire de flics et de voyous, mais rien n'est sûr. Quant au nombre de personnages jouables ou la surface de jeu disponible... c'est le silence radio. ■



Éditeur : **Sony** - Développeur : **Team Soho**
Date de sortie : **2007**

PS3

Éditeur : **Sony**
Développeur : **Studio Liverpool**
Date de sortie : **novembre**

Formula One 06
Update nouvelle génération





La vidéo vue l'année dernière était impressionnante, mais le nouveau *Formula One* a cette année rejoint les jeux PS3 nous ayant laissé un amer goût de déception. En effet, par rapport à l'alléchant trailer de l'E3 2005, ce qui nous a été montré cette fois était loin de décrocher les mâchoires. Rien de catastrophique : juste une version de plus, enjolivée, mise à jour avec les nouvelles écuries, mais qui peinait à retenir l'attention...

MERCI LE RÉTRO !
La surprise est venue d'une petite nouveauté, certes gadget, mais assez rigolote ma foi. Il est en effet possible de relier PSP et PS3 pour utiliser la petite portable comme un rétroviseur externe ! Le système fonctionne à merveille et on s'imagine déjà en train de scotcher sa PSP au-dessus de la téloche ! Pour le reste, il n'y a plus qu'à prier pour que Sony améliore enfin drastiquement le gameplay de sa série... ■





Genji 2
Dynasty Musha

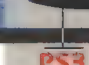
Éditeur : **Sony**
Développeur : **Game Republic**
Date de sortie : **fin 2006**



C'était la bonne surprise de l'année dernière. Fruit de l'imagination de Yoshiki Okamoto, ancien magnat de Capcom, ce clone d'*Onimusha* mélangeait mélancolie et gameplay imaginatif. Mais sa durée de vie d'à peine une poignée d'heures gâchait tout. On savait également depuis le TGS que *Genji 2* allait sortir sur PS3. C'est donc presque sans surprise que l'on découvre cette mouture, passablement modifiée.

R.I.P. GENJI
Cette suite est, on peut le dire, placée sous influence. En effet, *Genji 2* prend de la distance avec son mentor *Onimusha*, et se voit complètement « musôïsé ». En gros, finis les combats contre des ennemis en petit nombre. Dans *Genji 2*, ce seront des ennemis par paquets de dix qu'on enverra valdinguer d'un coup d'épée à la *Dynasty Warriors*. Game Republic a aussi pensé à améliorer son système de switch de personnages, qui pourra se faire à n'importe quel moment, comme dans *Onimusha*. Verdict en fin d'année pour voir si *Genji* retrouve la flamme de l'opus original. ■

■ **Utilisée comme rétro sur la PS3**, la PSP affiche un jeu « moins beau ».



PS3

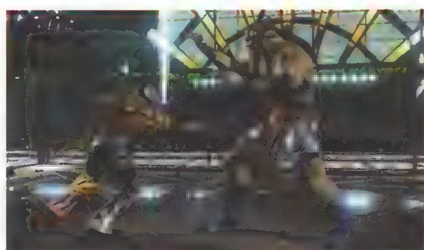
Éditeur : **Sega**
Développeur : **AM2**
Date de sortie : **mars 2007**

Virtua Fighter 5
Grosses claques

Depuis le reportage de Plancton chez Sega, je ruminais, je maugréais. Il me tardait de m'y essayer. Premier jour de l'E3, le salon est ouvert depuis trois minutes... Faute de version PS3 disponible, je cours m'asseoir face à l'impressionnante borne Lindbergh (le nouveau hardware arcade de Sega), c'est parti pour la première claque. Graphiquement, il n'y a rien, ou presque, à redire : les animations sont hyper-fluides, les décors détaillés et de bon goût, avec des cheveux et vêtements plus vrais que nature.



JE T'AI DANS LA PEAU
Malgré une texture de peau limite Barbie-Big Jim, tous les persos ont du charisme à revendre et, surtout, ils bénéficient d'un nouveau système d'esquive. Pas facile à maîtriser quand on est habitué à *VF4*, mais qui doit être redoutable, utilisé par un initié (je n'ai pas brillé en versus contre les veinards qui l'avaient déjà beaucoup pratiqué). Hélas, le online ne devrait pas être de la partie... ce qui ne nous empêchera pas de tendre l'autre joue lors de sa sortie sur une PS3, qui devrait faire tourner ce monstre sans problème !

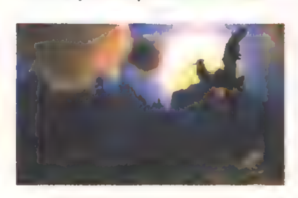




Warhawk
Dogfight en liberté

Si visuellement, le jeu ne présente rien d'extraordinaire, *Warhawk* a attiré l'attention du public grâce à sa maniabilité unique sur PS3. En effet, c'était le seul à exploiter les capteurs de mouvements de la nouvelle manette afin de contrôler les avions à l'écran. Virer de bord, perdre ou gagner de l'altitude par exemple, est conditionné par les mouvements que vous faites, par l'inclinaison que vous donnez au pad. Ensuite, pour savoir si vous serez capable de gagner les combats aériens contre les autres avions de chasse... il faudra compter sur la précision de ce nouveau système encore en développement. Au vu de la démo présentée au salon, c'était plutôt prometteur.

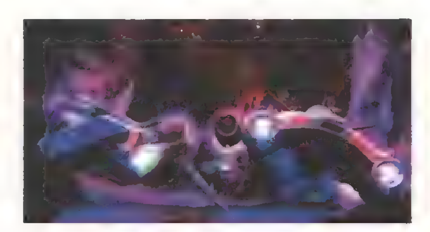




Éditeur : **Sony** - Développeur : **Incognito**
Date de sortie : **fin 2006**

Fatal Inertia
Même combat !

C'est une question d'honneur (qui se dit « Koei » en japonais), Koei ne rate pas un jour de sortie d'une console Sony ! Ça lui a porté chance avec *Kessen*, l'éditeur espère maintenant s'ouvrir une voie dans le *F-Zero*-like. *Fatal Inertia* est né de son envie de diversifier ses parts de marché pour ne pas faire que des jeux avec des généraux chinois qui se battent contre des milliers de fantassins. Les vaisseaux pourront, si tout va bien, interagir avec le décor, faire exploser les murs, etc. Le jeu est encore loin d'être terminé, mais on peut espérer que l'équipe d'Omega Force qui chapeaute le projet saura y insuffler du bon gameplay. Et pas de guerriers chinois, s'il vous plaît !

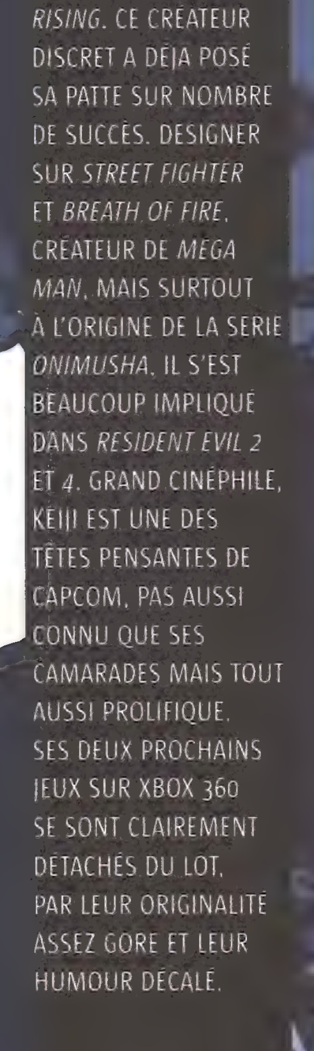




Éditeur : **Koei** - Développeur : **Koei Canada**
Date de sortie : **novembre**

Propos recueillis par Gia

Keiji Inafune
CARPENTER'S TOUCH



KEIJI INAFUNE ÉTAIT À L'E3 POUR PRESENTER *LOST PLANET* ET *DEAD RISING*. CE CREATEUR DISCRET A DÉJA POSÉ SA PATTE SUR NOMBRE DE SUCCÈS. DESIGNER SUR *STREET FIGHTER* ET *BREATH OF FIRE*, CRÉATEUR DE *MEGA MAN*, MAIS SURTOUT À L'ORIGINE DE LA SERIE *ONIMUSHA*, IL S'EST BEAUCOUP IMPLIQUÉ DANS *RESIDENT EVIL 2* ET 4. GRAND CINÉPHILE, KEIJI EST UNE DES TÊTES PENSANTES DE CAPCOM, PAS AUSSI CONNU QUE SES CAMARADES MAIS TOUT AUSSI PROLIFIQUE. SES DEUX PROCHAINS JEUX SUR XBOX 360 SE SONT CLAIREMENT DÉTACHÉS DU LOT, PAR LEUR ORIGINALITÉ ASSEZ GORE ET LEUR HUMOUR DÉCALÉ.

Consoles+ : Quelles sont vos sources d'inspiration pour *Dead Rising* et *Lost Planet* ?

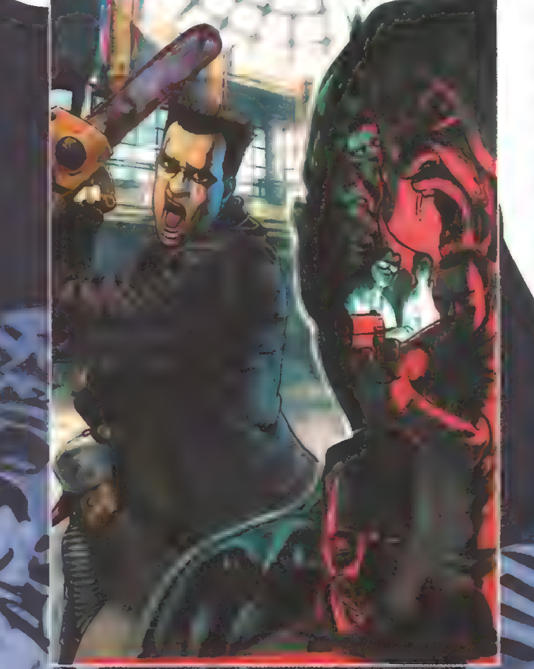
Keiji Inafune : J'ai été très influencé par le cinéma, et plus particulièrement par les séries B. Ces films à petit budget ont un charme dont les grandes productions sont dépourvues. Disposer de peu d'argent, cela oblige à être plus créatif pour réaliser un bon film. Si vous regardez *Dead Rising* et *Lost Planet*, vous verrez qu'ils sont largement inspirés par les films de série B. Le fait de ne pas se prendre trop au sérieux, par exemple. Dans *Dead Rising*, j'aime que les zombies soient là pour faire rigoler. Vous pouvez leur couper la tête, c'est juste dégoûtant mais tellement marrant. Dans *Lost Planet*, si vous portez un peu d'attention aux thèmes abordés, vous remarquerez qu'il y a pas mal d'emprunts aux films de John Carpenter. C'est l'un de mes réalisateurs préférés. Il aurait pu passer dans la catégorie du cinéma AAA, mais il est toujours resté dans la série B. Il a fait de très grands films, et je les aime tous. *La Chose*, par exemple, a été une grande source d'inspiration.

Quel est votre sentiment à propos de l'arrivée des consoles de nouvelle génération ?

Il faut miser sur la créativité des développeurs de jeux. Si les créateurs n'ont pas un temps d'avance sur le matériel, où sera la vraie nouveauté ? Sinon, ce sont toujours les vieilles recettes qui ressortent, notamment celle du « plus » : plus d'éléments à l'écran, plus beau, meilleurs sons. Ce sont des aspects visuels, qui accrochent facilement le regard des gens, qui se diront : « whaou, c'est très beau, je veux jouer à ce jeu ». Mais l'aspect graphique ne fait pas tout. L'objectif est de faire en sorte que le joueur s'intéresse au jeu au moment où il a effectivement la manette en main. Sans cela, un graphisme plus beau ou davantage d'ennemis, cela ne sert à rien sans but réel.

Que pensez-vous du lien entre le jeu vidéo et le cinéma ?

Ce n'est pas parce qu'un film est génial au cinéma qu'il sera forcément un bon jeu vidéo. Il y a une ligne qui sépare clairement ces deux médias. Ils ont leur propre langage et façon de divertir. Cependant, les consoles de prochaine génération vont repousser encore plus loin les limites dans lesquelles le jeu vidéo était cantonné. Elles sont toujours là, mais elles ont tendance à s'effacer. Il y a de plus en plus de cinématiques, et le langage se rapproche de celui du cinéma. Il y a donc un grand potentiel pour bien utiliser les idées des films dans les jeux vidéo, beaucoup plus que sur les consoles de la génération précédente. ■



Éditeur : **Ubisoft**
Développeur : **Ubisoft Montréal**
Date de sortie : **septembre**



Splinter Cell Double Agent
Tueur ascendant gémeaux

On l'aura attendu, ce quatrième opus de *Splinter Cell*, et on espère qu'au final, il ne décevra pas… La phase du jeu que l'on nous a présentée à l'E3 donnait en tout cas très envie d'en savoir davantage. Située à Kinshasa, en pleine guerre civile, elle invitait le joueur à traverser la ville livrée au chaos. Pour ce faire, plusieurs possibilités vous étaient offertes, entre combat direct, attaques fourbes et progression furtive.

SOLEIL DE PLOMB

Laissant au placard sa combinaison noire habituelle pour enfiler une tenue militaire légère et des lunettes de soleil, l'agent secret aux muscles saillants traverse la capitale congolaise comme un félin, grimpant sur les toits, cherchant abris et coins d'ombre, et assiste à plusieurs scènes marquantes : un bus qui explose et renverse tout sur son passage, des mercenaires prêts à abattre des civils de façon sommaire… On attend toujours de voir à quel point les choix moraux que l'on effectuera influeront véritablement sur le déroulement du jeu. Patience.



Shadowrun
L'ombre des autres





Shadow Run, c'est à la base un jeu de rôle se déroulant dans un univers cyberpunk. Elfes, ogres, fusils mitrailleurs et piratage de la matrice… pas mal de bonnes idées pour une adaptation en jeu vidéo. Les développeurs se seraient-ils un peu fourvoyés ? Toute cette richesse est mise au service d'un banal FPS. Enfin, pas si banal que ça : les cybergladiateurs disposent de pouvoirs magiques qui leur permettent de se téléporter sur quelques mètres, de faire pousser des arbres de vie au milieu d'allées bétonnées, ou encore d'utiliser d'inquiétantes armes chamaniques. Nous espérons que le soft sera retravaillé car il ne fait pas trop le poids face à tout ce qu'on a vu à l'E3 !

Éditeur : **Microsoft** - Développeur : **FASA Studio**
Date de sortie : **N.C.**

F.E.A.R.
Le sale air de la peur

Le FPS événement de la fin 2005 suit, sur Xbox 360, le même chemin d'excellence. Développé par Monolith, et converti ici par D1 Studios (à qui l'on doit *MechAssault 1* et *2* sur Xbox), ce jeu de tir sanglant procure, pad en main, des sensations toujours uniques. Les particules explosent sur l'écran, les corps se déforment lors de ralentis joyeusement teintés de rouge et le mythique Nail Gun permet toujours de clouer littéralement un ennemi sur un mur… La 360 proposera évidemment quelques singularités par rapport à la version PC, notamment un classement mondial sur le Live, qui permettra d'évaluer vos performances, et un mode « Instant Action » inédit, qui proposera différents challenges, entre vagues d'ennemis et duels à mort…

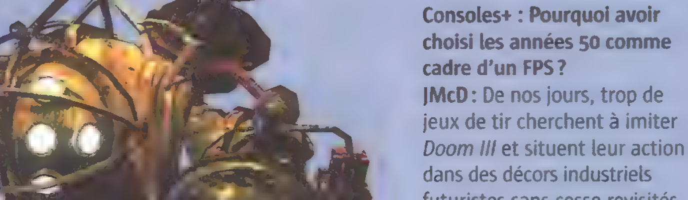


Éditeur : **Vivendi Universal Games** - Développeur : **D1 Studios**
Date de sortie : **novembre**

Propos recueillis par [illegible]

Joe McDonough
LE RETOUR DE LA PEUR !

MALGRÉ UNE TRIPOTÉE DE JEUX TRÈS BIEN NOTÉS DANS LA PRESSE ET ÉLEVÉS PAR LES GAMERS ÉCLAIRÉS AU STATUT DE JEUX CULTES *(TRIBES VENGEANCE, SYSTEM SHOCK 2…)*, LE STUDIO DE DÉVELOPPEMENT IRRATIONAL GAMES N'A JAMAIS VRAIMENT PERCÉ AUPRÈS DU GRAND PUBLIC. COMME D'HABITUDE, LEUR NOUVEAU JEU, *BIOSHOCK*, A REÇU DES TAS DE RÉCOMPENSES POUR SON ESTHÉTIQUE ET SON SCÉNARIO. JOE McDONOUGH NOUS EXPLIQUE COMMENT IRRATIONAL VA SEMER LA TERREUR PARMI LES POSSESSEURS DE XBOX360, AVEC SON FPS D'HORREUR AUSSI ANGOISSANT QUE SPECTACULAIRE.

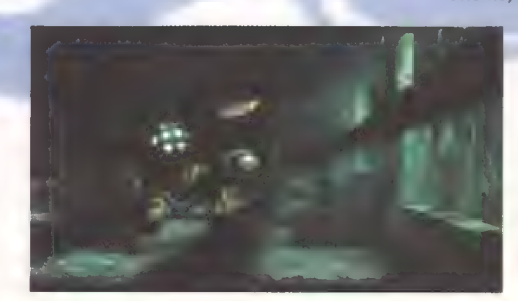


Consoles+ : Pourquoi avoir choisi les années 50 comme cadre d'un FPS ?
JMcD : De nos jours, trop de jeux de tir cherchent à imiter *Doom III* et situent leur action dans des décors industriels futuristes sans cesse revisités. L'art déco en revanche est une formidable source d'inspiration pour les artistes graphistes et reste indémodable : regardez l'Empire State Building à New York, c'est un très bel édifice, encore moderne aujourd'hui.

Pourquoi imposer au joueur un personnage faible ?
Le jeu est censé faire peur. Et on a peur lorsqu'on se sent faible. En toute logique, nous avons supprimé tout ce sur quoi vous pouvez compter : vous n'êtes pas Schwarzy, vous n'avez pas d'armes surpuissantes, ni d'amis ou d'équipiers… Et puis au final, qu'est-ce qui fait vraiment peur ? Des aliens insectoïdes vus et revus, ou bien des gens normaux qui ont fini par complètement péter les plombs ? Notre idée de la peur, c'est plus Jack Nicholson dans *Shining* qui vous fait face une hache à la main.

Quel est l'apport ludique du choix de situer cette ville sous l'océan ?
Nous avions d'abord pensé à une île, mais l'eau, si je puis dire, apporte une pression supplémentaire. La sensation de claustrophobie est plus grande, et selon vos actes certaines parties de la cité seront gagnées par l'eau glaciale des profondeurs : on discute actuellement sur la possibilité de rendre progressivement votre personnage parano et moins « fiable » à vos ordres.

Parlez-nous de l'« Adam » et des choix moraux qui sont au cœur de l'intrigue.
L'Adam est une substance découverte par l'élite scientifique ; une sorte de sangsue marine qui peut modifier l'ADN humain. Le secret du génome humain est donc entre les mains des savants de la cité utopique que vous visitez. Mais comme cette cité a été bâtie dans un idéal d'individualité exacerbée, tout le monde veut être le plus fort, le plus performant, ce qui conduit à… ce que vous allez découvrir dans le jeu. Vous aurez à prendre des décisions morales : voudrez-vous améliorer vos performances au point d'en devenir un monstre ? Un scientifique vous proposera d'améliorer votre équipement si vous restez pacifique. Au final, si vous êtes persévérant, vous pourrez finir le jeu sans blesser un seul innocent. ■







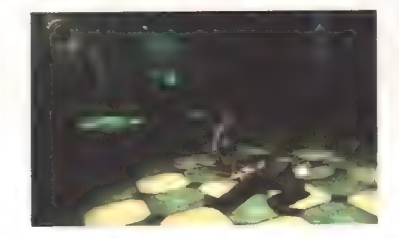
Éditeur : **2K Games**
Développeur : **Irrational**
Date de sortie : **début 2007**

BioShock
Flippe sous-marine









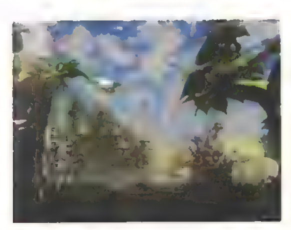


Les FPS étaient très nombreux sur le salon et il sera bien difficile de les départager le moment venu. Là où *BioShock* pourrait bien se démarquer, c'est par son esthétique et son scénario, éloignés des canons du genre. Loin des sempiternels complexes militaires et scientifiques, il vous est cette fois proposé de visiter une ville utopique située au plus profond des océans.

GOUFFRES AMERS

Errant dans cette cité où tout le monde a perdu la raison, vous cherchez une issue. Qui sont ces fillettes accompagnées de géants qui dépouillent les cadavres de leur fluide vital ? Et pourquoi les habitants, qui semblent possédés, se jettent sur vous toutes griffes dehors ? Ce FPS va aiguiser votre sens de la survie : les munitions sont comptées, certains adversaires indestructibles devront être soigneusement évités, et seule l'exploitation intelligente de votre environnement vous permettra de rester vivant plus longtemps, et peut-être de trouver une réponse à vos questions. ■

Viva Piñata
Le peuple de l'herbe

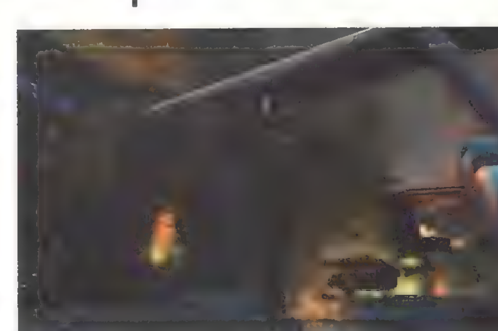




Imaginez un univers totalement délirant, une île aux couleurs extravagantes où des animaux plus étranges les uns que les autres évoluent en liberté. Dans ce monde enchanteur, vous incarnez un fermier qui doit cultiver son jardin, s'occuper de son curieux troupeau et bien sûr développer ses activités. On prévoit de nombreuses interactions avec la faune locale à la manière d'un *Animal Crossing* et de multiples options à gérer comme dans un *Sim's*.
Le jeu semble très proche de *Harvest Moon*, sorti sur GC, et est marqué de la griffe particulière de Rare. Sa sortie aux USA sera accompagnée d'une série animée en 3D. ■

Éditeur : **Microsoft Games** - Développeur : **Rareware**
Date de sortie : **fin 2006**

Crackdown
GTA contre Superman !



Crackdown ne nous avait pas trop bottés sur le salon : son esthétique futuriste sent pas mal le déjà-vu, tout comme le plan « forces de l'ordre du futur dans un San Francisco rongé par la criminalité », et le jeu a subi un remaniement esthétique qui, sous prétexte de faire comics, flirte avec le mauvais goût. Le truc réellement amusant, c'est que votre perso est capable de prouesses physiques hors du commun : vous pouvez bondir assez haut pour atteindre le toit d'un petit immeuble, envoyer des voitures valdinguer à coups de pied, ce qui augmente d'autant la sensation de liberté. Ça fait un peu « gendarmes & voleurs » entre super-héros ! Le mode Coopératif, très poussé, pourrait par ailleurs bien tirer son épingle du jeu. ■

Éditeur : **Microsoft** - Développeur : **Real Time Worlds**
Date de sortie : **N.C.**

XBOX 360 PS3

Télex...



Raffinement barbare

Golden Axe fut l'un des jeux d'arcade les plus impressionnants de son temps, et LE titre qui a dopé les ventes de la Megadrive à sa sortie. Il tomba dans l'oubli après le second volet. Mais Sega a récemment entamé une politique de remise à flot de ses vieux succès, preuve en est le trailer présenté à l'E3, qui nous donnait à voir Tyris, une sublime amazone. Action et combat : oui ; magie, monstres à chevaucher : encore oui. Mais on n'en saura pas plus. Frustrant...

Chevalier du ciel

Prévu en 2007 sur à peu près toutes les plates-formes actuelles et next gen, *Medal of Honor: Airborne* vous invite à incarner un parachutiste pouvant, au début de chaque mission, atterrir sur différents objectifs. Pour la première fois, vos armes seront « upgradables », et même vos capacités physiques se verront améliorées (pour porter une charge plus lourde, par exemple). On attend évidemment de voir comment EA saura profiter des capacités de la Xbox 360 et de la PS3 pour sublimer l'aspect grand spectacle inhérent à la série.



Éditeur : **LucasArts**
Développeur : **LucasArts**
Date de sortie : **mi-2007**

Indiana Jones 2007
Ça fouette...



Certaines licences sont increvables... Alors que *Les Aventuriers de l'Arche perdue* a vu le jour il y a vingt-cinq ans et que les jeux qui s'en sont inspirés se comptent sur les pattes d'une scolopendre, voici la fièvre Indy prête à déferler de nouveau sur le monde. Steven Spielberg prépare un quatrième film, Harrison Ford s'entretient en salle de gym pour être digne de l'acteur en images de synthèse qui le remplacera et on apprend, sans surprise, le développement d'un jeu next gen tiré de la licence. A priori, film et jeu raconteront deux histoires totalement différentes, mais on attendra d'avoir vu les deux.

EUPHORIE TECHNOLOGIQUE

Peu de choses concernant le futur soft ont été dévoilées. L'accent a surtout été mis sur les phases d'action et de combat, et sur un nouveau système d'intelligence artificielle baptisé Euphoria. Développé par NaturalMotion, une entreprise anglaise spécialisée dans les interactions de modèles 3D avec leur environnement, Euphoria est censé permettre une gestion « naturelle » des personnages, qui ne possèdent plus de routines de comportements fixes, mais sont capables de réagir différemment selon les situations. Dans les faits, cela se traduit par un ennemi qui essaiera de se rattraper à un rebord s'il tombe dans le vide, ou par Indy qui vacillera sur place en essayant de retrouver son équilibre lorsqu'il sera sur le point de chuter, etc. Ça n'a l'air de rien, mais si ces situations et comportements ne sont pas scriptés, le jeu pourrait effectivement y gagner en naturel et en dynamisme. Pour ce que l'on en a vu, les combats paraissent assez efficaces, avec notamment un système de « ragdoll » évolué et des éléments destructibles en pagaille... mais ne nous emballons pas trop vite ! ■

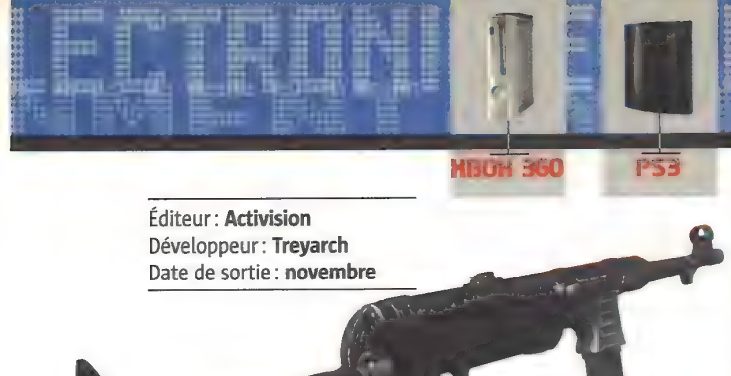






■ **EA présentera sa gamme** de jeux consoles au salon du jeu de Leipzig en août.

Éditeur : **Activision**
Développeur : **Treyarch**
Date de sortie : **novembre**



Call of Duty III
Paris libéré !







Les chiffres sont éloquents : *Call of Duty 2* s'est arraché au lancement de la Xbox360. Aux USA, il s'est vendu soixante-dix-sept *CoD2* pour cent consoles : un record pour un jeu d'éditeur tiers. Activision et Treyarch, loin de se reposer sur leurs lauriers, ont choisi d'ajouter des tas de choses à leur nouveau bébé. Les fusillades sont donc encore plus immersives, nous avons ainsi assisté à un assaut mémorable dans un cimetière...

PLEIN LES YEUX !

Visée à la volée entre les pierres tombales, rush dans une cathédrale en ruine pour échapper à un bombardement ; fumée, brasiers, explosions et gravats : où que l'on regarde, on a l'impression d'être plongé dans un merdier absolu. Les interactions avec vos alliés sont possibles : ils vous feront la courte échelle, déplaceront des objets pour dégager la route. Enfin, fini le chemin imposé : vous pouvez vous aventurer en solo, mais gare aux rencontres surprise ! Le combat au corps à corps fait son apparition, sous forme de mini-jeu à remporter pour prendre le dessus. On attendait peu de *CoD III*, c'est donc une bonne surprise. Dans ces conditions, libérer Paris sera un plaisir !

Alone in the Dark
Pas vraiment seul

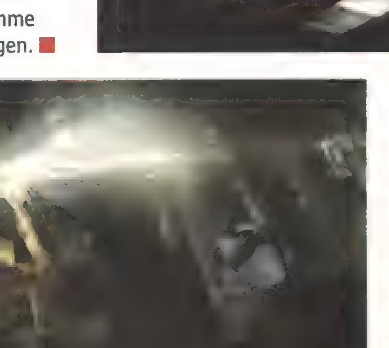
Éditeur : **Atari**
Développeur : **Eden Studios**
Date de sortie : **2007**



En 1992, Edward Carnby était le héros d'*Alone in the Dark*, un jeu d'un genre nouveau se déroulant dans les années 1900, mêlant action, réflexion et horreur. Ainsi naissait le survival horror.

AUCUNE ÉCHAPPATOIRE

En 2007, c'est le même héros que l'on retrouvera dans cette nouvelle aventure, bien contemporaine cette fois. Après un mystérieux incident survenu à New York, Carnby se réfugie à Central Park, le seul endroit qui semble avoir été épargné par le cataclysme. Il va vite se retrouver confronté à d'horribles créatures revenues d'entre les morts... Doté d'un scénario haletant découpé en épisodes, à la manière d'un *Lost* ou d'un *24 Heures*, d'une réalisation éblouissante qui permet une interaction avec de nombreux éléments du décor et d'une grande variété d'ambiances et d'environnements, *Alone in the Dark* s'annonce comme l'un des gros hits next gen.





Spéciale dédicace à Olivier, compositeur de la musique d'Alone et fan de DOAX !

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

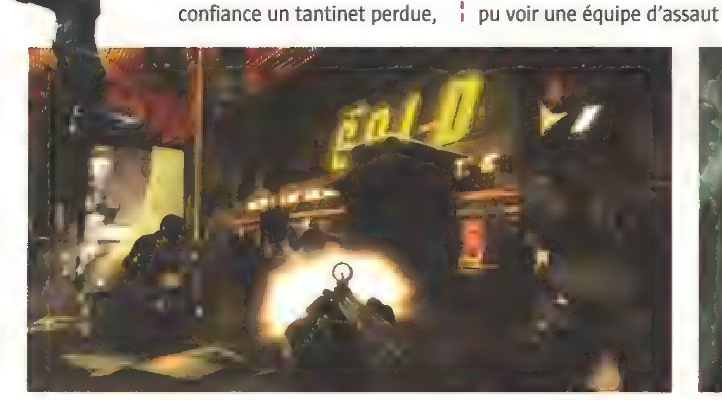
Roulette russe en rappel

Éditeur : **Ubisoft**
Développeur : **Ubisoft Montréal**
Date de sortie : **fin 2006**

Mythique, la série des *Rainbow Six* a peu à peu perdu de son aura. La faute à de trop nombreux épisodes, sans doute, et qui n'ont pas su suffisamment innover au fil du temps. Cette version next gen devra, pour regagner une confiance un tantinet perdue, frapper fort. Ce sont les terroristes qui vont en prendre pour leur grade…

M16 ET MACHINES À SOUS

Placer l'action de ce nouveau *R6* au cœur d'un casino de Las Vegas peut paraître curieux, mais l'idée est finalement bonne. Ainsi a-t-on pu voir une équipe d'assaut descendre en rappel le long d'un immeuble, puis passer au travers d'une vitre avec fracas avant d'abattre tous les terroristes présents. Le système d'ordres permet de gérer indépendamment vos hommes et – nouveauté – de leur assigner certaines cibles précises que vous avez en visuel avant de passer à l'action. L'environnement constitué de salles de jeux éclairées au néon permet de jouer sur les ambiances lumineuses et de faire voler en éclats mobilier, machines à sous ou vitrines. Un jeu tactique qui n'oublie pas d'en mettre plein les yeux. ■

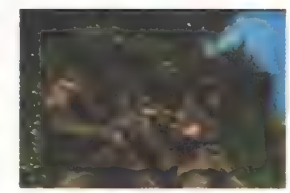




Brothers in Arms : Hell's Highway

Inferno attitude

On craignait de voir Gearbox s'encroûter dans un genre militaro-réaliste incapable de se renouveler. Avec ce nouvel opus, nos craintes s'envolent : plus dynamique, plus explosif, *Hell's Highway* mêlera avec brio la tactique – trois équipes à gérer, la nouvelle pouvant se spécialiser dans la mitrailleuse lourde, le bazooka, le mortier… – et la mise en scène hollywoodienne. L'action, débridée, n'a plus grand-chose à envier à celle d'un *Medal of Honor*, et il faudra faire attention à chaque pas sous peine d'être tout de suite puni : un tank arrive sur votre gauche en écrasant une jeep, un soldat ennemi apparaît tout à coup derrière une fenêtre, une grenade atterrit sans prévenir à vos pieds… À réserver aux cœurs bien accrochés. ■



Éditeur : **Ubisoft** - Développeur : **GearBox Software**
Date de sortie : **2007**

Tony Hawk's Project 8

Sk8 attitude

La série des *Tony Hawk* continue sur next gen avec *Project 8*. Doté d'une réalisation soignée et très réaliste, ce nouvel épisode se rapprochera davantage d'une simulation. Pour procurer un maximum de sensations aux joueurs, le moteur physique du jeu a été considérablement amélioré et les commandes sont désormais plus précises, plus réactives. Cela devrait enfin permettre aux joueurs réfractaires de s'y mettre sans se faire une entorse aux pouces. L'objectif de ce nouveau challenge sera d'affronter les plus grands noms du circuit mondial lors des nombreuses compétitions du circuit officiel et, bien évidemment, de devenir le numéro un. Ça va grinder sec, c'est moi qui vous le dis ! ■



Éditeur : **Activision** - Développeur : **Neversoft**
Date de sortie : **automne 2006**

Wii

Télex...

Kid Icarus



Difficile de comprendre l'engouement autour de *Kid Icarus* quand on connaît les jeux de plate-forme modernes. Sorti sur NES en 1987 et conçu par le regretté Gunpei Yokoi (à qui l'on doit la Gameboy et *Metroid* !), il mettait en scène le jeune Pit qui ne faisait que monter les marches d'un jeu de plate-forme vertical. La moindre chute et c'était la mort. Chaque année des rumeurs d'un remake fusent, sans aucune confirmation pour l'instant.

Dante ou Sonic ?

Nintendo ne s'arrêtera sans doute pas en chemin. Le recrutement de nouveaux personnages continue. À l'heure où vous lisez ces lignes, les délires les plus fous circulent. Les bêtes d'*Animal Crossing* ? Les chiens de *Nintendogs* ? Du côté des autres compagnies, on parle de Joe ou Dante de Capcom, de Bomberman mais surtout de Sonic, qui a failli être présent pour la version NGC. On a le droit de rêver, non ?

Super Smash Bros. Brawl
Royal Rumble !

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Hal Laboratory**
Date de sortie : **2007**

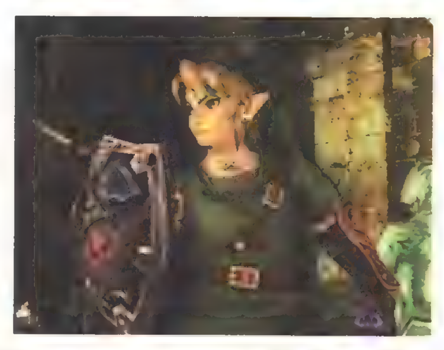
C'était il y a un mois. Entre collègues, on discutait. Nintendo venait de faire son show. « Ouais, c'est plutôt cool, la Wii, mais où est *Smash Bros Wii* ? » Toutes les balles étaient tirées, toutes les rumeurs concordaient... mais non, rien, pas de présentation, pas un mot, durant la conférence. J'avais donc fait une croix sur ce qui reste mon jeu de baston préféré de tous les temps, n'en déplaise aux Kofistes, aux Streeteurs, aux SoulCalibreurs. Miracle, Miyamoto se décide à montrer un trailer (en comité restreint, on se demande pourquoi, vu la vitesse à laquelle tout se sait sur Internet). Cette bande-annonce a mis les fans en ébullition. Pour nous, l'E3 venait de changer. Du tout au tout. Je n'exagère pas.

INVITÉ DE LUXE

Sur des pastiches d'airs d'opéra (la musique est de Nobuo Uematsu, le compositeur des *Final Fantasy*) défile le nouveau casting. On retrouve pour l'essentiel les anciens personnages (il y en avait plus d'une trentaine). Mais voilà qu'apparaissent les nouveaux. Meta Night n'est autre que le rival de Kirby. Puis soudain, un mythe ressurgit : Pit nous envoie ses flèches droit dans le cœur (il s'agit, amis trop jeunes, d'un guerrier ailé, défenseur de la déesse Partena, tiré de *Kid Icarus*, un grand jeu de plate-forme de Nintendo sur NES, voir ci-contre). On enchaîne avec Samus version *Zero Suit* affichant bien ses formes et enfin *Wario*. C'est tout ? Non ! Le codec de Snake résonne. Oui, Snake de *Metal Gear Solid*. Caché qu'il est dans son carton, il se battra aussi dans ce jeu de baston archi-bien goupillé. Un petit miracle de gameplay auquel Kojima a été sensible au point d'exiger la présence de Snake parmi les personnages ! Étant donné que *Smash Bros Melee* fut le jeu le plus vendu sur NGC au Japon, inutile de dire à quel point Nintendo compte sur ce jeu ! ■











■ **Non, Mario ne sera pas présent dans MGS4**, faut pas pousser !

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **novembre**

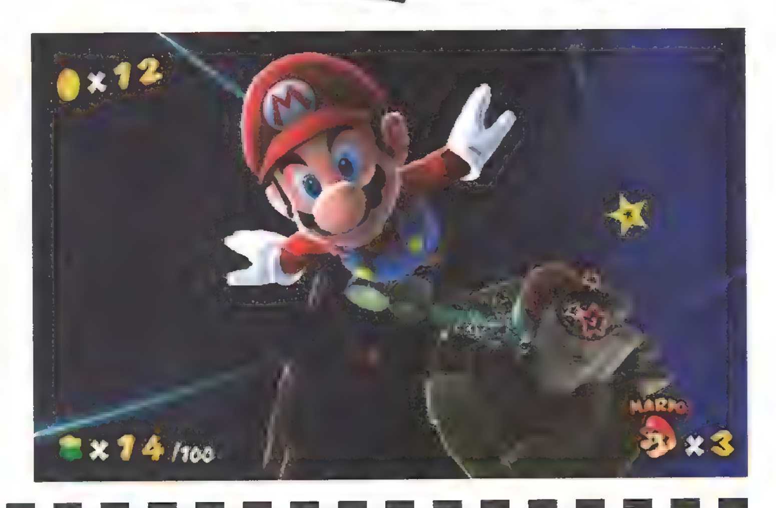


Super Mario Galaxy
Une étoile est née !

Comme nous vous le disions le mois dernier, le dernier terrain de jeu de Mario n'est autre que l'espace ! Des tas d'éléments nouveaux vous tendent donc les bras : une petite virée sur des planètes rondes comme des ballons, dont la gravité vous permettra de les parcourir la tête en bas tout en gardant les pieds sur terre. Pas facile de s'y retrouver au début, on flippe un peu, mais après quelques Goombas écrasés, on retrouve ses marques ! Vous passerez d'un astre à l'autre en empruntant des couloirs stellaires que vous devrez activer à l'aide du second personnage que vous contrôlez.

LUCKY STAR

Eh oui, mario n'est pas tout seul : vous dirigez sa bonne étoile, si l'on peut dire, à l'aide de la télécommande. Vous devrez la pointer et l'agiter sur certains mécanismes pour aider l'ami plombier. Miyamoto précise que le jeu n'est pas encore terminé, et qu'il réfléchit à une solution pour permettre aux spectateurs d'empoigner une télécommande afin d'aider Mario dans sa quête : Votre copine ne pourra plus se plaindre que vous jouez seul dans votre coin ! ■



Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Retro Studios**
Date de sortie : **N.C.**

Metroid Prime 3 : Corruption
Dans les bras de Samus



Voici l'un des jeux Wii qu'on attend le plus... D'abord parce qu'on connaît tous la qualité des deux premiers *Metroid Prime*, mais aussi et surtout parce que ce nouvel opus sera le premier FPS jouable aussi bien à la manette qu'avec le fameux duo clavier/souris ! En fait, pour avoir pris le jeu en main, on peut même vous annoncer qu'il va bien plus loin, en donnant carrément l'impression de faire entrer nos deux bras dans la combinaison de Samus !

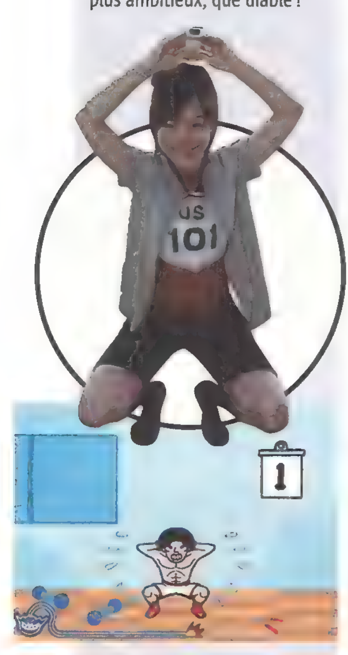
LE PIED

La télécommande, dans la main droite, contrôle la visée et la gâchette, tandis que l'autre partie de la manette, le nunchaku, permet de se déplacer, mais aussi d'utiliser le nouveau « lasso » rattaché au bras gauche de l'héroïne, ou encore d'attraper les poignées de porte pour les ouvrir ! Bref, les sensations sont très immersives, malgré un niveau technique loin d'être extraordinaire (c'est le même moteur que sur GC, avec plus d'effets spéciaux) mais j'ai bien envie de dire qu'on s'en moque ! ■

■ **Du Wii à la DS ?** On peut s'attendre à une connexion complice sur certains jeux.

Télex...

Cirrhose-sport ?
Jouer au golf, au tennis ou au baseball en étant complètement bourré, c'est peut-être le but de ce *Wii Sports* qui propose (pour l'instant) trois petits jeux à pratiquer après un repas de famille ou professionnel. La télécommande répond bien et les coups droits, swing ou putt sont bien rendus. C'est mignon, convivial, mais très cheap, car ce ne sont après tout que des mini-jeux... On attend quelque chose de plus ambitieux, que diable !



Wario, c'est aware !
Ça y est, c'est officiel : la Wii est la console des gens branchés. Ceux-ci trouveront donc de bon goût de se réunir entre amis dans des salons bourgeois pour, ensemble, profiter de ces mini-jeux qui exploitent la télécommande. Faire tourner une manivelle, gonfler une baudruche façon pompe à vélo, faire du hula-hoop deviendront les nouveaux passe-temps des bourgeois-bohèmes. Ridicule à l'usage, mais efficace pour se marrer, le *Warioware* de la Wii est un bon cru.

Project H.A.M.M.E.R.
Au doigt et au marteau

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **N.C.**

Parmi les titres Wii présentés par Nintendo au salon de l'E3, *Project H.A.M.M.E.R.* tenait le rôle du p'tit jeu d'action sympathique. Au même titre qu'*Excite Trucks*, il n'affichait pas d'innovation scotchante ni de réalisation clinquante, mais prouvait avec brio que la manette Wii était capable de s'adapter à tous les genres classiques.

ÉCRASEZ-LES TOUS !
Le jeu nous propose d'incarner un cyber-soldat dont la mission est de défendre une série de villes américaines envahies par des robots... Vous allez donc devoir parcourir des niveaux urbains qu'il faudra nettoyer de bout en bout. L'originalité vient de votre arme : un marteau géant prêt à tout écrabouiller sur son passage ! Bien sûr, ce dernier sera matérialisé dans vos propres mains par la télécommande, qu'il faudra agiter de haut en bas ou de gauche à droite, tout en déplaçant le personnage avec le stick du nunchaku. La jouabilité était déjà efficace, mais le projet devra encore mûrir pour devenir vraiment intéressant. ■



Excite Truck
Super Off Road !

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **fin 2006**

Particulièrement présent lors de la conférence, *Excite Truck* paraît ciblé « public américain ». Ça va vite, c'est rapidement le boxon à l'écran, y a de la nitro à gogo et votre véhicule fait des bonds dignes de *Shérif fais-moi peur*.
Les contrôles utilisent les fonctionnalités de la manette Wii. Tenue horizontalement, comme dans *Tony Hawk Down Hill Jam*, elle sert littéralement de volant, mais aussi d'activateur de la précieuse nitro. Vibrant hommage à *Excitebike*, le petit jeu de motocross de la NES avec ses bosses surréalistes, *Excite Truck* est vraiment un bon jeu d'arcade sans autre prétention qu'un fun immédiat et une durée de vie (qu'on imagine) plutôt faible en solo. Quid du multijoueur ? Du online ? Autant de questions qui trouveront une réponse un peu avant sa sortie, prévue pile poil en même temps que celle de la Wii, fin 2006. ■



Encore Wii ! Le mois prochain, dossier spécial : toute la rédac' y joue !

Propos recueillis par Rey...

Koji Igarashi
DU SANG SUR LES MAINS



PLUS CONNU SOUS LE PSEUDO D'IGA, KOJI IGARASHI TRAVAILLE SUR LA SÉRIE *CASTLEVANIA* DEPUIS LE MYTHIQUE OPUS *SYMPHONY OF THE NIGHT* SUR PLAYSTATION, QUI METTAIT EN SCÈNE POUR LA PREMIÈRE FOIS NON PAS UN CHASSEUR DE VAMPIRES, MAIS UN BUVEUR DE SANG : LE FILS DE DRACULA LUI-MÊME. UNE FOIS ENCORE, CE *CASTLEVANIA* S'ÉLOIGNE DE LA TRAME PRINCIPALE EN NE VOUS PROPOSANT PAS D'INCARNER UN DESCENDANT DE LA FAMILLE BELMONT. VOICI DONC SUR LA DS *CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN*, DÉCRIT PAR LE MENU EN COMPAGNIE DU MAÎTRE DE CÉRÉMONIE, KOJI IGARASHI.





Consoles+ : Comment se sent-on lorsqu'on attaque un nouveau *Castlevania* ?
Iga : Je suis personnellement surpris que la série ait survécu plus de quinze ans ! D'un autre côté, on voit bien que le mouvement et l'esthétique gothiques sont loin d'être passés de mode. On va donc chercher à rendre hommage à l'ancêtre, à améliorer son concept tout en gardant ses bons points.

Les graphismes sont extrêmement détaillés, bien plus que dans l'opus précédent : on s'approche des limites de la DS ?
On va essayer de repousser ces limites et mettre en pratique tout ce qu'on a appris lors du développement de *Dawn of Sorrow*. Mon équipe est composée de vrais maniaques de la 2D, alors pour eux c'est un honneur de bosser à nouveau sur *Castlevania*.

Pouvez-vous nous parler des nouveaux héros de cet opus ?
Jonhatan Morris ne peut pas utiliser le fouet sacré aussi bien que les autres descendants de la lignée « Vampire Killer », alors il se rabat sur d'autres armes et surtout sur de nouvelles « subweapon » comme le Boomerang. Charlotte Ocean, elle, est une magicienne (ou plutôt une sorcière : elle se déplace avec son balai magique) qui va apprendre pas mal de sorts durant l'aventure. Le système de « Tactical Soul » a disparu du jeu vu que vos personnages ne sont pas capables d'invoquer des âmes comme le faisait Soma, le héros des deux épisodes précédents. Mais toute la partie « collection », qui est partie intégrante du charme du jeu, est bel et bien conservée : on peut accumuler les armes et customiser ses attaques à l'envi.

Comment Charlotte apprend-elle ses magies ?
De plusieurs façons : certaines sont gagnées au fil de l'aventure, d'autres uniquement en remplissant des mini-quêtes. Par exemple, un villageois vous proposera de vous enseigner un sort à condition de tuer dix zombies d'un certain type. Une fois le contrat rempli, vous reviendrez le voir pour avoir votre sort.

Comptez-vous utiliser la fonction Wi-Fi ?
On compte faire un mode Versus, en guise de bonus. J'avais espoir qu'on puisse intégrer un mode Coopératif, mais ce n'est pas encore sûr, je ne préfère donc pas vous faire de promesses

Que pensez-vous de la Wii ? Apporterait-elle quelque chose à *Castlevania* ?
On y refléchit mais... quelque chose me chiffonne : J'ai testé la console chez Nintendo, et pour parler franchement j'ai été moins impressionné que lorsque j'ai joué à la DS pour la première fois. Agiter son bras dans le vide pendant plusieurs heures, ce n'est pas trop un truc de « hardcore gamer ». Parce que quand on y refléchit, *Castlevania* est quand même une série destinée aux gros joueurs. Il faudrait que je me penche un peu plus là-dessus. ■

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **hiver 2006**

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Wind Waker au stylet

Après une vidéo surprenante au TGS, on attendait de pouvoir jouer à ce nouveau *Zelda* à l'E3… et la surprise fut de taille ! Comme beaucoup l'espéraient, Link est entièrement jouable au stylet. Il suit le mouvement qu'on lui demande, attaque un ennemi si on le touche plusieurs fois, porte les objets et les lance – là encore – uniquement via l'écran tactile : du bonheur ! Même ses pouvoirs magiques s'utilisent ainsi. Si le cel-shading utilisé pour *Wind Waker* sur GameCube n'avait pas fait l'unanimité, il sera difficile de s'en plaindre ici.

TOUCHANT ET BEAU

La 3D est absolument splendide pour de la DS. On retrouve donc un Link aux grands yeux expressifs, un exploit pour le petit écran de la DS. Seul bémol : il faudra attendre la fin de l'année pour se lancer dans l'aventure, et enfin pouvoir annoter la carte d'un *Zelda* grâce au stylet !







Castlevania : Portrait of Ruin

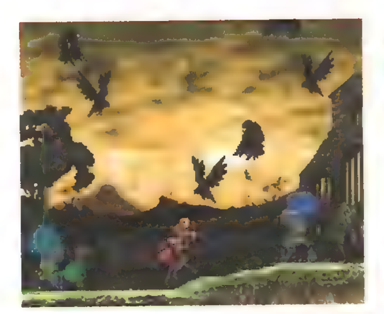
Relais château

Éditeur : **Konami**
Développeur : **Konami**
Date de sortie : **hiver 2006**

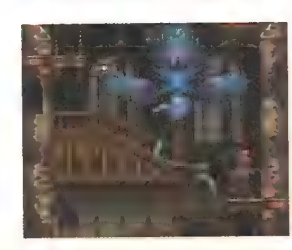
Amis des graphismes en 2D, réjouissez vous : *Portrait of Ruin* trônera sans doute à côté de *Princess Crown* comme l'un des plus beaux jeux en 2D jamais faits. Les personnages sont très grands, les décors riches en détail : montez sur une table de banquet, vous verrez les verres tomber et se briser un par un ! Niveau gameplay, on est un peu plus orienté action avec une pointe de stratégie : car, surprise, ce n'est pas un, mais deux personnages inédits que vous incarnez dans ce nouvel opus.

« TEARS PORPHYR »

Un beau gosse qui utilise une vaste panoplie d'armes et une minette qui lance des sortilèges élémentaires ; vous pouvez passer le relais de l'un à l'autre avec le bouton dédié, ou bien les diriger en même temps pour les passages difficiles. Même les vieilles pierres prennent un coup de neuf : en plus de l'habituel château hanté, vous visiterez un village désolé, un désert et des ruines qui fleurent bon le boss en colère…





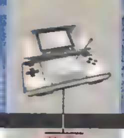








Ce Castlevania ne se joue pas au stylet, voyez-le plutôt comme un jeu GBA gonflé aux stéroïdes.



Télex...

Le droit, c'est moi



La justice divine va s'abattre sur les prétoires, l'occasion de retrouver notre avocat préféré, Phoenix, dans des nouvelles enquêtes. Il s'agira d'affaires déjà traitées dans le deuxième *Phoenix Wright Ace Attorney* sorti au Japon, inédit ici. il y aura quand même du nouveau, comme les pouvoirs télépathiques des sœurs Fey. Mais les vraies nouveautés seront pour plus tard...

À pieds joints



Présenté en marge de l'E3 dans les magazines *Jump* et *V-Jump*, *Jump Super Stars 2* fera, on en est certain, sensation lors de sa sortie, probablement en 2006. Le concept : on prend Son Goku, Naruto, Luffy et tout le monde Jump, et on plonge ça dans un jeu de baston ultra-calibré façon *Smash Bros.* Malgré la centaine de persos jouables du premier volet, Bandai a visiblement trouvé de nouveaux candidats à cette baston multicolore. C'est l'opulence !

Star Fox Command

Basse-cour cosmique

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **N.C.**

Ça faisait un bout de temps qu'on n'avait pas vu un vrai *Star Fox*. Pas le jeu d'aventure dinosaurien de Rare, ni une production piteuse de Namco sur NGC. Non, non, un vrai *Star Fox* ! C'est donc un grand retour pour l'escadron du renard des étoiles.

LIBERTÉ DE MOUVEMENTS

Graphiquement, on est très proche de la version N64 avec de beaux ensembles 3D, lointain hommage à l'esprit constructiviste de l'opus original sur Super Nintendo. La grosse nouveauté, c'est que l'on pourra voler à peu près où l'on veut sur l'aire de combat, un peu comme dans le mode Versus de la N64, mais en plus stratégique. L'écran du bas servira de radar. On pourra entre autres donner des instructions à ses copains intergalactiques. Et il y aura des objectifs à remplir. Fini donc l'itinéraire guidé. Un bon produit prévu fin août aux USA. Y a pas à dire, on est gâtés cette année !



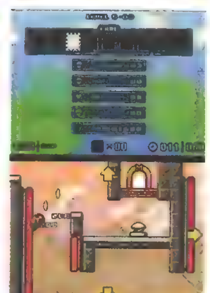


Mario Vs Donkey Kong 2

Pauline fait un carton

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Nintendo**
Date de sortie : **N.C.**







Nintendo balance tout plein de titres forts, que les fans de longue date ne rateront pas. Mais il n'oublie pas de sortir des petits jeux plus humbles, au gameplay plus inhabituel. *Mario Vs Donkey Kong 2* est l'un de ceux-là.

GAME & WATCH SPIRIT !

Dans cette suite, on retrouve la même mise en place que dans les vieux jeux game & watch : Mario et Donkey Kong s'opposent pour l'amour d'une fille, Pauline, que le gros singe va jusqu'à kidnapper. Mario devra franchir des petits niveaux mélangeant plates-formes 2D classiques et réflexion. La nouveauté sera l'éditeur de niveaux. Vous pourrez lancer des défis aux joueurs du monde entier via la connexion Wi-Fi, afin qu'ils s'essayent à vos talents de level designer. Un bon petit produit de la rentrée, avec un positionnement marketing situé entre la case divertissement-nostalgie et le segment « entertainment » dans les transports en commun. Le bonheur d'un CSP++ un tantinet nostalgique.

GBA agonisante. Vu le catalogue DS, elle ne devrait pas tarder à disparaître.

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Square Enix**
Date de sortie : **n.c.**

Mario Hoop 3 on 3
Paniers tactiles

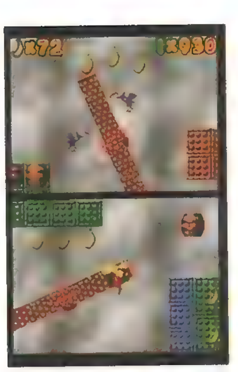
Après plus d'un an sans grandes nouvelles, voici que s'apprête à sortir enfin le fruit de la toute nouvelle collaboration de Square Enix et du géant Nintendo. Oui, oui, comme au bon vieux temps. Calmez-vous, ce n'est pas un *Final Fantasy*, juste un jeu de basket.

CLOUD VS MARIO ?

Enfin, avec Nintendo, « juste » veut déjà dire beaucoup. C'est pourquoi on va se retrouver avec un véritable délire, renvoyant *NBA Jam* au rang de jeu d'arcade austère pour dépressifs. Mario et ses compagnons pourront, tout comme dans *Mario Smash Football*, exécuter tout plein de techniques qui tuent, de dunks enflammés et de dribles cosmiques. L'écran tactile servira d'ailleurs à l'occasion pour différentes attaques spéciales ou passes décisives. La rumeur veut que des personnages de *Final Fantasy* viennent échanger quelques ballons avec Mario. Cette collaboration improbable est prévue dans les bacs pour cet été un peu partout dans le monde. Quant à la France... ■



Donkey Kong King of Swing DS
Singes en vue



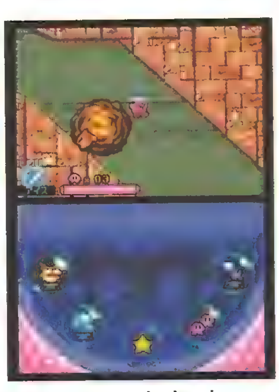


Encore un petit jeu GBA dont la suite sort sur DS ! Et ce sera encore une fois développé par les gars de Paon Corporation (qui fabriquent aussi du singe avec *DK Bongo Blast*). Pas de grosses innovations, on retrouve les mêmes bases : un jeu qui se joue majoritairement avec les gâchettes. Grâce à ces boutons, Donkey tournera sur lui-même. Les fonctions DS ne sont pas encore connues, mais on sait déjà que le jeu utilisera les deux écrans pour proposer des niveaux plus larges et plus profonds. En bref, prise de risque minimale pour Nintendo qui rajoute une ligne de plus à son catalogue déjà bien fourni. Décidément, il y aura du singe à toutes les sauces cette année ! ■

Éditeur : **Nintendo** - Développeur : **Paon Corporation**
Date de sortie : **N.C.**

Kirby DS
Indéboulonnable !

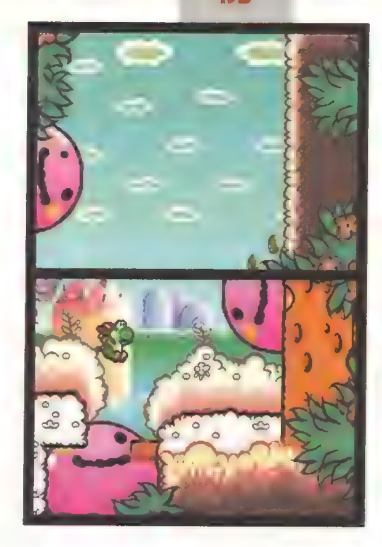
Kirby, c'est un peu le marronnier des E3. À chaque édition, on est sûr qu'il y aura un jeu avec la mignonnette mascotte rose. Il faut pourtant faire une croix sur *Kirby NGC*, qui a disparu des plannings. Ce nouvel opus (sans sous-titre pour l'instant) utilisera les nouvelles possibilités de la DS. En effet, notre boule rose récupérera comme d'habitude les pouvoirs et particularités des objets qu'elle avalera, mais c'est avec l'écran du bas qu'on stockera et mélangera ces capacités pour obtenir un effet inédit. Avec de telles aptitudes, les développeurs de HAL vont pouvoir s'en donner à cœur joie pour lui trouver des situations innovantes. Toujours aussi logique et malin, ce nouvel opus a toute les chances de cartonner. ■



Éditeur : **Nintendo** - Développeur : **Hal Laboratory**
Date de sortie : **N.C.**

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Artoon**
Date de sortie : **N.C.**

Yoshi Island 2
L'île aux enfants



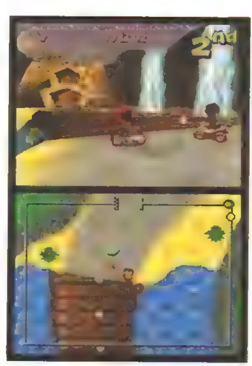


Yoshi n'a pas été gâté ces dernières années. Dinosaure se désagrégeant au contact de l'eau dans *Mario Sunshine*, puis héros d'une espèce de jeu de plate-forme expérimental sur DS dit *Touch & Go*, aussi difficile que moyen… Non, vraiment, il était temps de rendre justice au dinosaure vert. Et voilà que Nintendo l'annonce lors de sa conférence de l'E3 ! Oublié, *Yoshi Story*. Joie !

BABY SITTING

La grosse nouveauté, c'est que Nintendo n'assure pas le développement en interne de cette suite. Ce sera l'équipe d'Artoon, à qui l'on doit *Blinx*, mais aussi *Blue Dragon* sur Xbox 360. Il faudra toujours transporter Baby Mario à bon port, mais aussi Baby Donkey et Baby Peach. On sent l'influence de *Princess Peach* puisque chacun aura une influence sensible sur le gameplay. Baby Peach ouvrira ainsi son parapluie pour ralentir les chutes. Enfin, ce sera un jeu de plate-forme jouable sur deux écrans, ce qui permet de rêver à un level design de fou. Toujours pas de dates, mais vivement ! On a besoin de bonheur !

Diddy Kong Racing
Le revoilà !



Il y a dix ans, tout pouvait se vendre. Nintendo demanda alors à Rare de faire un clone de *Mario Kart*. Ainsi naquit *Diddy Kong Racing*, copie carbone de l'illustre aîné, qui permettait de piloter également des petits avions. Bon, ce n'était pas joli-joli, plutôt rébarbatif, mais pas non plus la catastrophe industrielle, ni le désastre humanitaire. On pourra même constater des améliorations, comme un jeu à huit joueurs par Wi-Fi, quelques fonctions tactiles et un éditeur de niveaux pour faire des courses un peu plus palpitantes que celles proposées d'emblée. Les peu prolifiques gars de Rare se réattaquent donc avec leur premier projet DS à un jeu qui, étonnamment, marqua la N64.

Éditeur : **Nintendo** - Développeur : **Rareware**
Date de sortie : **N.C.**

Spectrobes
Pokémon-Killa

Alors que je suis, moi Vincent, l'un des plus grands détracteurs de Pokémon que *Consoles+* ait jamais porté, je suis quand même super impatient de jouer à *Spectrobes*. Pourquoi ? Après quelques minutes passées à m'y essayer, j'ai la réponse ! Parce qu'il dépoussière le concept de Pikachu et sa bande, en utilisant au passage une grande partie des possibilités offertes par la DS. Du micro à l'écran tactile en passant par la connexion sans fil, tout y passe pour chouchouter vos créatures. Si on ajoute à un ensemble déjà prometteur une réalisation vraiment soignée, on obtient un truc qui fait trembler Kamui : un futur tueur de Pokémon !





Éditeur : **Buena Vista** - Développeur : **Jupiter**
Date de sortie : **N.C.**



Télex...

Illumine-nous !

Lumines est encore pour beaucoup de gens le meilleur jeu PSP. Oui, hein, ça fait mal quand on pense qu'il s'agissait d'un jeu de lancement de cette console portable de luxe. Tout comme sa conversion « Plus » sur PS2, sa suite n'aura pas de changement ahurissant, mais promis, juré, craché, on en aura pour son argent. Plus riche en modes et en fonctions, elle va tenter de piquer à *Tetris DS* la palme du meilleur jeu d'action/réflexion sur consoles portables. Bon courage.

T'ar ta goule à la récré



Ghouls'n'Ghost: si ce nom vous évoque de la plate-forme à l'ancienne avec des pièges tordus et des sauts super énervants à effectuer tout en lançant des haches sur ces foutus corbeaux... alors Capcom a pensé à vous. Sachez que cette version PSP est superbement réalisée et contient des passages d'une difficulté surhumaine. M'enfin, comme Arthur a de nouvelles armures et boucliers, vous arriverez à le faire survivre un poil plus longtemps. Ou pas.

Tekken Dark Resurrection

Le petit retour...

Éditeur : **Namco**
Développeur : **Namco**
Date de sortie : **septembre**

Ce n'est plus un secret : le nouveau volet de *Tekken* va se faire une place royale dans la ludothèque PSP. La célèbre saga de baston en 2D apporte les derniers arrangements de la version arcade et les deux personnages inédits que sont Lili et Dragunov, soit une espiègle fille de riche et un cruel soldat aux styles rafraîchissants. La réalisation n'a rien à envier à la PS2 : hormis les textures un peu compressées et la modélisation un peu moins complexe de certains persos, le rendu est très impressionnant et montre que la seconde génération de jeux sur PSP pourrait bien être à la hauteur de nos attentes ! La version de l'E3 ne contenait pas de « vrai » mode Solo, qui nous aurait permis de juger de la qualité de toutes les animations, mais les combattants que nous pratiquons régulièrement (King, Bryan, Yoshimitsu et Xiao yu), tout comme les nouveaux, nous ont fait une excellente impression. Les décors sont pile à la bonne taille, les combos sortent facilement malgré les boutons « playschool » de la portable, et on prend finalement un pied monstre à se cogner sur le petit écran.

Y EN A UN PEU PLUS...

La customisation des persos sera toujours de mise, comme sur PS2, mais on ne sait encore rien sur un éventuel contenu téléchargeable. En guise de petit bonus, le « tekken force » se voit remplacé par le bowling sans prétention qui avait fait la joie des acheteurs de *Tekken Tag Tournament*. Ajoutons enfin la possibilité de jouer en Wi-Fi avec un joueur situé à proximité, ce qui devrait rendre le jeu encore plus fun. Reste à savoir si les tournois de *Tekken* qui relancent régulièrement la passion chez les fans seront réellement joués sur PSP : à notre humble avis, une version PS2 devrait finir par voir le jour à un moment ou un autre... ■









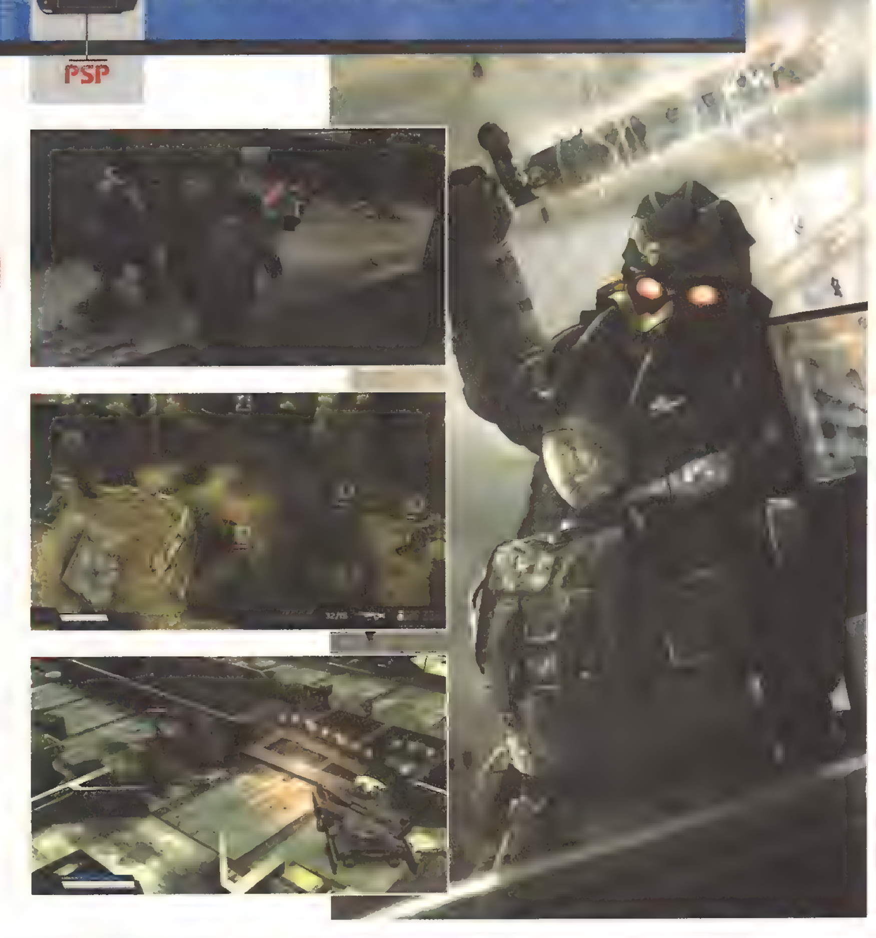




■ **L'IA de Tekken** a bluffé Vincent. Normal, son adversaire était... humain !

Éditeur : **Sony**
Développeur : **Guerrilla**
Date de sortie : **octobre**

Killzone : Liberation
Libéré du FPS



En attendant *Killzone* version PS3, le studio Guerrilla nous sortira un opus sur la portable de Sony. D'ailleurs, il fera directement suite au premier volet… scénaristiquement parlant tout du moins, car vous incarnerez encore Templar et lutterez toujours contre les légions Helghast. En revanche, question gameplay, vous pouvez d'ores et déjà vous attendre à quelque chose de radicalement différent !

TROISIÈME PERSONNE

Comme en attestent ces quelques screenshots, Guerrilla a laissé tomber le FPS (peu adapté à la PSP, il faut bien l'avouer) pour passer à la troisième personne et à des angles de caméra dignes du premier *Metal Gear Solid*.

PARMI LES MEILLEURS JEUX PORTABLES DE L'E3

Le résultat est intéressant, d'autant que l'infiltration et la tactique viennent s'immiscer dans le gameplay, pour une formule globalement satisfaisante. *Killzone : Liberation* a même été cité dans la catégorie des meilleurs jeux portables du salon, aux côtés de *Zelda DS* ou *Metal Gear Solid : Portable Ops*… ■

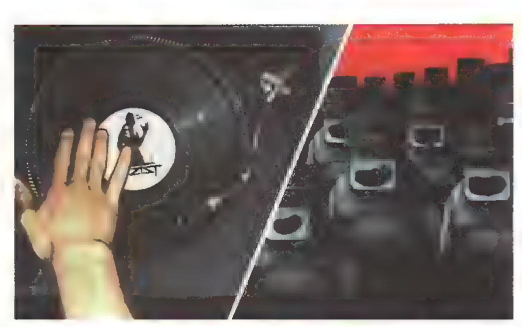
Sonic Rivals
Cours Sonic, cours !



Vous vous souvenez peut-être de *Pandemonium* ou de *Klonoa* ? Ces deux jeux d'action/plate-forme vous faisaient parcourir des niveaux en 3D sur des chemins prédéterminés. *Sonic Rivals* reprend cette représentation originale, mais plutôt que de terrasser des diablotins, vous incarnerez le hérisson dans une course de vitesse contre un des trois autres personnages. La compétition est bien dynamique : des embranchements vous laissent choisir entre plusieurs chemins plus ou moins dangereux, il est possible de laisser des obstacles derrière soi pour ralentir l'adversaire… Bien sûr, le tout se fait à vitesse supersonique et se prête carrément au multi ! Une très bonne surprise si l'intérêt ne s'essouffle pas sur le long terme. ■

Éditeur : **Sega** - Développeur : **Sonic Team**
Date de sortie : **N.C.**

Hot PXL
Minigames Extravaganza





Hot PXL, ou comment Atari reprend le principe débile mais génialissime de *Wario Ware* pour le rebalancer à sa sauce sur PSP. En gros, vous devrez donc participer à une longue série de mini-jeux (il y en aura plus de 200), chacun d'entre eux ne durant pas plus de quelques secondes. Un principe fun, accessible et immédiat, qui convient parfaitement à une console portable. Le style est différent de celui du hit de Nintendo, bien sûr, mais il reste complètement barré lui aussi (matez donc ces screenshots…). Bien sûr, la compatibilité Wi-Fi sera de mise. Rendez-vous vers la fin de l'année dans *Consoles+*. ■

Éditeur : **Atari** - Développeur : **Atari**
Date de sortie : **4e trimestre 2006**

PSP

Éditeur : **Konami**
Développeur : **Kojima Productions**
Date de sortie : **fin 2006**

MGS Portable Ops
Flash-back





Ce nouveau *MGS* dédié à la portable de Sony sera une aventure inédite de Snake se déroulant sept après les événements du troisième épisode. On devrait donc assister à la descente aux enfers de Big Boss, alias Snake, alors qu'il se rebelle contre le gouvernement de son pays, à la tête de l'organisation Fox Hound. Du coup, il est fort possible que l'on voit le premier *MGS* différemment et qu'il devienne, a posteriori, encore plus poignant...

SNAKE LE SAUVEUR

En plus de cette nouvelle aventure, le jeu proposera un mode Multi basé sur la tactique et la coopération. Vous pourrez y constituer une équipe en utilisant les différents protagonistes du jeu et affronter soit d'autres joueurs, soit des soldats dirigés par l'ordinateur lors de séquences scénarisées. Original et très accrocheur. Avec ce nouveau *MGS*, la PSP tient peut-être le hit incontournable dont elle manque encore cruellement. Réponse très bientôt... ■



Ratchet & Clank : Size Matters
La PSP déboulonnée

Éditeur : **Sony**
Développeur : **High Impact Studios**
Date de sortie : **début 2007**





Après *Jak & Daxter* (ou plutôt Daxter en solo), c'est au tour des deux autres compères Ratchet et Clank de se pointer sur PSP. Encore une fois, nous aurons la joie de ne pas avoir affaire à une simple adaptation, mais à un véritable nouvel épisode. Voilà qui fait particulièrement plaisir sur PSP. Ce qu'on peut vous dire pour le moment, c'est que les fans de la série retrouveront absolument tout l'univers et le gameplay des premiers opus PS2. High Impact a beau être un nouveau studio, il est majoritairement composé d'anciens membres d'Insomniac Games, alors pas de souci...

RETOUR EN FORCE

En solo, vous aurez donc droit à une aventure divisée en niveaux, avec à chaque fois de nouveaux ennemis, de nouveaux puzzles, etc. Le principe de l'arsenal évolutif est toujours de la partie lui aussi, tandis que vous découvrirez même des gadgets inédits. Bien sûr, le multi sera encore plus soigné que d'habitude pour satisfaire les possesseurs de PSP. Bref, c'est soigné et ça risque de faire mal ! ■



■ **Un MGS « Graphic Novel » classieux** sera le pendant de Silent Hill « Graphic Novel », sorti il y a peu.

Éditeur : **Koei**
Développeur : **Inis**
Date de sortie : **3e trimestre 2006**

Gitaroo Man Lives !
Live is Life



Après l'excellent *Ouendan* sur DS, les développeurs d'Inis s'attaquent à la portable de Sony avec l'adaptation d'une licence tout aussi délirante : *Gitaroo Man*. Mais si, rappelez-vous : ce jeu musical avec un héros au look super ridicule dans lequel vous deviez suivre le rythme de mélodies entraînantes à l'aide du stick analogique ! Vous ne voyez toujours pas ? Bon...

QUAND GITAROO TARAUDE

C'est dommage, car vous auriez pu partager notre joie de retrouver ce titre guilleret. On aurait commencé par vous rassurer en vous disant que le stick de la PSP sera utilisé. On vous aurait même confié que *Gitaroo Man Live !* utilise le système Wi-Fi de la console, vous permettant ainsi de vous associer à un ami pour franchir des épreuves ou au contraire lui faire comprendre qu'il ferait mieux de se mettre au chant en lui réglant son compte en duel. Mais vu que vous ne connaissez pas la série, nous n'en ferons rien... ■



Gangs of London
Grabuge à Londres

Gangs of London, c'est en quelque sorte *The Getaway* adapté sur PSP. Tous les ingrédients du grand frère sont là, avec le centre-ville de Londres entièrement modélisé de manière ultra-réaliste, mais aussi avec des missions à la *GTA*, qui vous feront voyager en caisse ou régler vos comptes à pied et à coups de bastos bien placées. L'originalité vient du fait que vous pouvez choisir votre gang (Chinois, Jamaïcains, etc.), recruter de nouveaux membres, gérer le contrôle de votre « territoire »... Ça s'annonce bien travaillé, très sympa et bourré de modes de jeu divers et variés (avec bien sûr du multijoueur). En tout cas, Sony ne s'est pas contenté de faire le minimum, et ça, ça nous plaît. ■





Éditeur : **Sony** - Développeur : **Sony**
Date de sortie : **4e trimestre 2006**

Metal Slug Collection
Pot pourri pas pourri





La PSP l'a déjà prouvé (notamment ce mois-ci avec l'excellent *Capcom Collection Remixed*), elle excelle dans l'exercice compliqué du revival. Revoir les jeux sur lesquels on a fait, sinon ses premières armes, du moins un paquet de nuits blanches, ça fait plaisir. Et l'écran irréprochable de la portable y est pour beaucoup ! Cette compilation de l'intégrale des *Metal Slug* sortis sur Neo Geo (*Metal Slug 1*, *2*, *X*, *3*, *4* et *5*) promet donc beaucoup d'heures de jeu sur les shoots les plus délirants de l'ex-reine des 16 bits. Reste cependant à vérifier si les ralentissements de certains épisodes (surtout le *2* et le *X*) seront corrigés, et surtout si l'on pourra jouer à deux en Wi-Fi pour que l'on puisse crier « *Mission Complete !* ». ■

Éditeur : **SNK Playmore** - Développeur : **SNK**
Date de sortie : **fin 2006**











God of War II
Caprice de Dieu

Éditeur : **Sony**
Développeur : **SCEA Santa Monica**
Date de sortie : **1er trimestre 2007**

Le meilleur moyen de passer pour une quiche lorsqu'on aime les beat'em all, c'est certainement d'avouer publiquement que l'on n'a pas terminé *God of War*. C'est vrai en 2006, ce le sera encore davantage l'année prochaine lorsque le second volet sortira sur PlayStation 2. Alors profitez des quelques mois qui vous restent pour combler cette lacune et vous plonger dans le meilleur jeu d'action-aventure de la 128 bits de Sony. Au moins, vous comprendrez comment cet ex-Spartiate du nom de Kratos est devenu le dieu de la Guerre.

DIVIN MAIS ODIEUX

Si *God of War* était brutal, sa suite s'annonce ultra-violente avec encore plus d'armes et d'enchaînements agressifs. Projeter une créature dans les airs et profiter de sa chute pour la matraquer copieusement, électrocuter ses adversaires, les achever au sol sans aucune pitié en leur écrasant la tête d'un bon coup de talon : notre héros a beau avoir gagné son trône dans l'Olympe, ses méthodes de combat sont toujours aussi barbares, primitives... bref exaltantes. En plus de nouvelles techniques d'arme blanche, Kratos gagne également des pouvoirs qui reposent sur les éléments classiques comment la foudre, l'eau ou le vent. Des ajouts nécessaires pour vaincre les créatures de la mythologie grecque qui s'opposeront à vous, tels les gryphons volants et autres cyclopes hargneux. Outre ses combats zélés, *God of War II* promet des phases d'exploration bien plus riches, dans des décors sombres et majestueux comme on peut les imaginer en lisant Homère (non, pas Simpson... *L'Odyssée*, ça vous dit quelque chose ?). Rajoutez quelques énigmes encore plus alambiquées et vous obtenez la meilleure des raisons pour conserver votre vieille PlayStation 2. ■

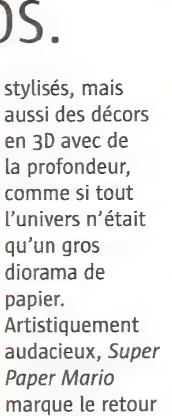
■ **Les bonus de God of War** vous en apprendront beaucoup sur sa suite

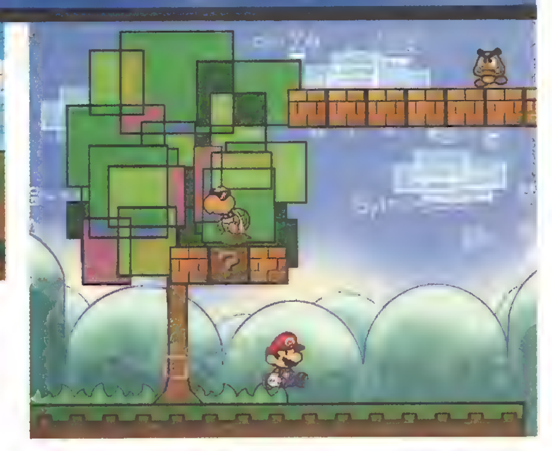
Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Intelligent Systems**
Support : **GC**
Date de sortie : **fin 2006**

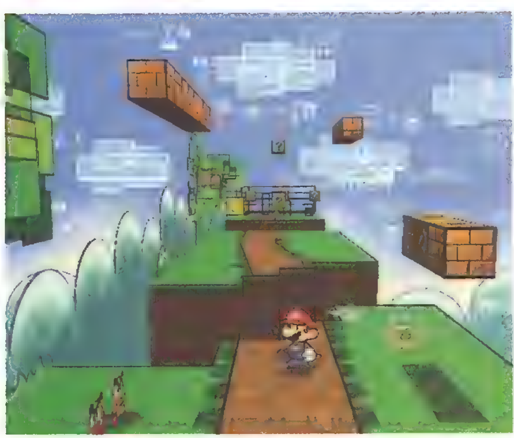


Super Paper Mario

New New Mario Bros.







La GameCube se paye un joli baroud d'honneur. Bien sûr, il y a *Zelda* ; mais dès le 3 août, les Japonais auront les yeux braqués sur *Super Paper Mario*, un jeu de plate-forme en simili 2D et totalement inédit. Et pour une fois, c'est la brillante équipe d'Intelligent Systems *(Smash Bros., Kirby* et *Fire Emblem)* qui s'y colle.

PIXEL ART

Le mot « paper » accolé à Mario évoque tout de suite de la 3D très stylisée, qui n'est là que pour servir la représentation naïve du monde chamarré du plombier. On s'attend à feuilleter, en quelque sorte, les images espiègles d'un livre d'enfants, tendance coloriage-découpage-collage, et, généralement, on n'est pas déçu. Mais la grosse nouveauté de ce *Super Paper Mario*, c'est l'utilisation de cette même technologie pour revenir à la source, le jeu de plates-formes. On verra donc de gros pixels stylisés, mais aussi des décors en 3D avec de la profondeur, comme si tout l'univers n'était qu'un gros diorama de papier. Artistiquement audacieux, *Super Paper Mario* marque le retour de Nintendo à son style roi ! Les gens sont heureux ! ■

Destroy All Humans 2

Kill, kill, kill !



Vous vous souvenez de ce jeu dans lequel on incarne un alien bête et méchant venu zigouiller du Terrien ? Non ? Allez, un effort... Ça y est, ça vous revient ! Eh bien, sachez que les petits hommes verts repassent à l'offensive. Dans la peau de l'ignoble Crypto, vous allez molester et calciner de l'*Homo sapiens* dans cinq villes différentes. Ce nouveau volet proposera encore plus de gadgets et de pièges, comme ces reptiles géants qui surgissent de terre à l'approche d'un humain pour vous aider à lui faire mal. Un mode Multi vous permettra même de jouer les sadiques en duo dans les missions que vous aurez préalablement débloquées. Toujours aussi décalé et hilarant. ■

Éditeur : **THQ** - Développeur : **Pandemic Studios**
Supports : **PS2, Xbox** Date de sortie : **octobre**

Marvel Ultimate Alliance

Ils sont tous là !



Après deux épisodes plutôt réussis de *X-Men Legends*, Raven Software élargit son champ d'action aux autres super-héros Marvel. Suivant le même principe et reprenant l'aspect visuel en cel-shading, *Marvel Ultimate Alliance* devrait enfin combler les fans de super-héros avec plus de cent quarante persos jouables parmi lesquels Thor, Spiderman, Electra, Blade, Captain America, Fatalis, D' Strange et une kyrielle de super-vilains. Il s'agira toujours d'évoluer dans de vastes environnements labyrinthiques en se frayant un chemin à travers des hordes d'ennemis. Beaucoup d'action, un zeste de RPG et des pouvoirs à gogo pour le jeu ultime de super-héros. ■

Éditeur : **Activision** - Développeur : **Raven Software**
Supports : **tous supports** Date de sortie : **septembre**

PS2 Wii

Éditeur : **Atari**
Développeur : **Spike Co. Ltd.**
Date de sortie : **fin 2006**

DBZ Tenkaichi 2
Atelier muscu

Bien que la version de *DBZ Tenkaichi 2* présentée à l'E3 ne proposât que quatre personnages jouables (Goku, Vegeta, Android 14 et Super Buu) et un seul niveau, cela suffisait pour constater le peu de changements apporté depuis le précédent volet. Le gameplay a certes subi quelques légers ajustements, mais la réalisation est très similaire. Ni la centaine de persos ni les nouvelles attaques qui devraient s'ajouter n'annoncent de vraie révolution. Quoique…

LA RÉVOLUTION SUR WII

Une version identique sur toutes les consoles ? Non. Il y en a une où les choses seront radicalement différentes : la Wii, qui, grâce à son paddle à reconnaissance de mouvements, donne une tout autre dimension au gameplay et donc au jeu. Jugez plutôt : pad en main, la manette sert à réaliser les différentes attaques tandis que le nunchaku sert à déplacer son personnage. Un petit coup sec vers le haut et le perso s'élève vers le ciel, un coup vers le bas et il redescend au sol. Même si cela s'avère très fun, ça reste quand même basique me direz-vous. Oui, sauf qu'on vous a gardé le meilleur pour la fin, car la plus grosse surprise, c'est la façon dont on réalise les kaméhas. C'est comme à la télé, ou presque. Le principe consiste à accumuler de l'énergie en maintenant deux boutons, puis en positionnant le pad sur le côté. Pour envoyer la vague de ki, il faut ensuite lancer les bras en direction de l'écran – sans lâcher la manette, évidemment… sinon c'est votre écran qui prendra un kaméha de plein fouet. On ne niera pas que le concept est bien pensé. Mais on angoisse un peu, quand on se remémore les parties de *Time Crisis* et tous ces jeux où l'on utilise une arme factice. Au bout de dix parties, on est épuisé, on a les bras lourds, mais lourds… Qu'en sera-t-il avec *DBZ Tenkaichi 2* et ses combats frénétiques ? Il nous tarde de le savoir… ■





Les kaméhas sortaient parfaitement sur Wii, la Wiimote étant très précise !

Éditeur : **Nintendo**
Développeur : **Paon Corporation**
Supports : **GC**
Date de sortie : **fin 2006**

DK Bongo Blast
Les feux de l'humour



Dans la collection « il faut qu'on sorte des jeux par respect pour les possesseurs de GameCube », *DK Bongo Blast* se pose là. On retrouvera donc pour la dernière fois sur GC les aventures du gros singe et de ses potes. Il ne s'agira pas de plate-forme toute bête, mais d'un jeu de course délirant.

F-ZERO POUR SINGE

Donkey et ses potes se voient équipés de bongos spéciaux : des barils explosifs qui, mis à feu, les propulsent dans les airs. Il faut ensuite bien doser la puissance pour garder le contrôle du singe. Avis aux joueurs hardcore : ce sera l'occasion de sortir vos congas qui prenaient la poussière.

Un tout nouveau maniement qui fait plus pencher *Bongo Blast* du côté de l'action pure que du *PilotWings* pour gorilles. Prévu pour cet été au Japon, on espère que ce jeu connaîtra plus d'engouement que le pauvre *Diddy Kong Racing* sur N64 (il ressort sur DS !), qui n'avait pas fait long feu. ■



Lego Star Wars 2
Mon père ce Lego

Éditeur : **LucasArts Entertainment**
Développeur : **Traveler's Tales**
Supports : **Xbox 360, DS, PSP, GBA, GC, Xbox, PS2**
Date de sortie : **fin 2006**

Contre toute attente, le premier épisode de *Lego Star Wars* avait surpris son monde. Doté d'un gameplay très intuitif et de séquences de jeu variées, il s'avérait de plus fidèle à l'esprit de la saga de Lucas. Alors que son prédécesseur retraçait les aventures du jeune Obi Wan, ce nouvel opus s'attaque à la saga originale. Cette fois ce sont donc Luke Skywalker, Leïa, Han Solo et consorts qui vont subir un lifting cubique, essentiel au passage à l'état de Lego.

LEGO-TÉ OBSCUR DE LA FORCE

Les scènes clés de la saga ont été adaptées pour le plus grand bonheur des fans et l'on peut donc s'attendre à déboulonner du Storm Trooper dans les couloirs de l'Étoile Noire, à défendre les Ewoks contre les chasseurs bipèdes et même à livrer le duel d'anthologie de Luke contre son père. De l'action, de la réflexion et de la plate-forme entrecoupées de séquences de shoot à bord des célèbres véhicules de la série comme le Falcon ou le Landspeeder. On va encore s'y croire ! ■







■ **LEGO Star Wars 2** sortira en même temps que la première trilogie en DVD.

Propos recueillis par Gia

Atsushi Inaba
LA VOIX DU MAÎTRE

À LA TÊTE DE CLOVER STUDIO DEPUIS 2004, ATSUSHI INABA EST DEVENU L'UN DES PERSONNAGES CLÉS DE L'UNIVERS DE CAPCOM. BIEN DES JEUX DE CLOVER SORTENT DU LOT ET TROUVENT LEUR PUBLIC, ET MONSIEUR INABA N'EST PAS ÉTRANGER À CE SUCCÈS. AVANT D'INTÉGRER CLOVER, IL AVAIT DÉJÀ SIGNÉ DES TITRES RÉUSSIS : *STEEL BATTALION* (XBOX), *VIEWTIFUL JOE* (GC) ET LA SÉRIE DES *PHOENIX WRIGHT* (GBA). À SON POSTE ACTUEL, SON IMPERTINENCE ET SES CHOIX ÉTONNANTS SONT DEVENUS LA MARQUE DE FABRIQUE DU STUDIO. À L'E3, IL PRÉSENTAIT DEUX JEUX SUR PS2 : *OKAMI* ET *GOD HAND*. IL S'EST PRÊTÉ AU JEU DE L'INTERVIEW AVEC HUMOUR ET DÉCONTRACTION.

Consoles+ : Clover est réputé pour réaliser des jeux originaux. Comment choisissez-vous les projets ?
Atsushi Inaba : Chez Clover, quand un réalisateur a une idée, il vient me voir et me la soumet. Nous avons plein de réalisateurs. Quand l'un d'eux me soumet quelque chose d'intéressant, nous commençons à développer le projet. Il arrive aussi que je sois à l'initiative du projet. Nous ne faisons pas de réunions, la décision finale me revient à moi seul. Les idées viennent à moi, et je décide de ce qu'on développe.

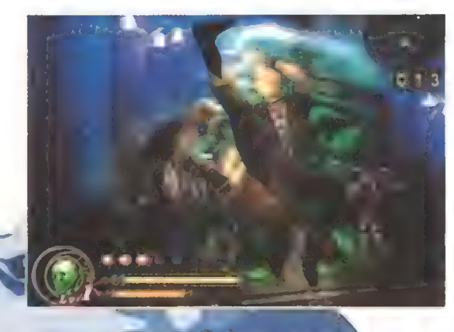
Sur quoi se base *God Hand* ?
On ne peut pas dire que *God Hand* s'inspire d'un film ou d'un comics en particulier. J'aime les choses stylées : les livres, les films, les jeux vidéo – oh, je ne vais pas vous citer de noms… Mais nous avions une idée forte : faire un jeu basé uniquement sur les poings, et non encore une production basée sur les épées et les armes à feu.

Il me fait penser à *Ken le Survivant*…
C'est drôle que vous me disiez ça, parce que l'équipe qui travaillait dessus lui trouvait une certaine ressemblance, à sa grande surprise – alors que le projet ne s'inspirait pas de *Ken*. En fait, ce n'est pas une mauvaise chose, au contraire. En vérité, je suis content que les gens le comparent à lui.

Quel a été le point de départ d'*Okami* ?
L'équipe d'*Okami* planchait depuis des lustres sur des jeux d'action, violents et noirs, forcément. Je voulais leur donner l'occasion d'essayer quelque chose d'autre. Quoi de plus éloigné de la noirceur et la violence que la beauté de la nature ? L'équipe s'est donc attachée à introduire dans un jeu vidéo l'idée du plaisir contemplatif. Il fallait que le joueur ressente dans son cœur de la joie, de l'émotion.

L'ancrage dans l'esthétique et le folklore japonais ne rend-il pas *Okami* difficile à comprendre pour les Occidentaux ?
Oh non ! Je ne me soucie que de la réception du jeu en tant que jeu. Bien sûr, il y a dans *Okami* de nombreuses allusions au folklore, aux légendes, et des références à des courants esthétiques du passé. Mais il est très accessible. Les légendes, c'est de la magie, cela se prête bien au jeu. Même si vous ne connaissez pas bien l'univers japonais, vous pouvez toujours comprendre les éléments qui le composent et les apprécier.

Enfin, quel est votre sentiment sur la présentation de la manette de la PS3 ?
Je ne savais pas du tout qu'ils allaient la présenter ! Jusqu'alors, j'avais rangé la PS3 comme tel type de machine, avec tel type de matériel, pour tel genre de jeux. Mais cette nouvelle manette m'a beaucoup surpris et me fait entrevoir de nouvelles possibilités. Je vais y réfléchir ! ■







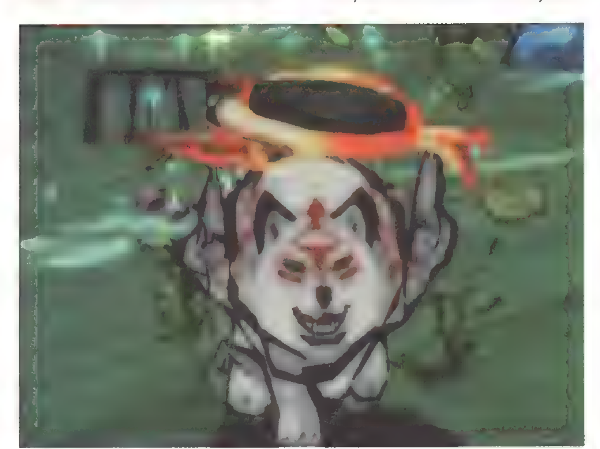


PS2

Éditeur : **Capcom**
Développeur : **Clover Studio**
Date de sortie : **début 2007**

Okami
Le dieu à quatre pattes

Originellement prévu sur GameCube, *Okami* fera finalement le bonheur des possesseurs de PS2… Les lois du marché, tout ça. Bref, c'est en tout cas un jeu magnifique qui vous attend (voir le test en import dans notre précédent numéro). Avec son design si particulier, il fait partie de ces quelques softs qui alimentent gaiement le débat art/jeu vidéo. Question gameplay, vous ne serez pas déçu non plus, car le concept même du jeu s'avère d'une originalité à toute épreuve.



ESTAMPE LUDIQUE

On incarne ici un dieu descendu sur Terre sous la forme d'un loup, un gentil canidé qui traversera de sublimes niveaux pour répandre le Bien. Votre « arme » de prédilection, dans ce vaste programme, sera un pinceau. Grâce à lui, vous modifierez le monde qui vous entoure en peignant ce que vous voudrez : un pont pour traverser une rivière, un soleil pour vous éclairer… Un poème vidéoludique à surveiller de près !



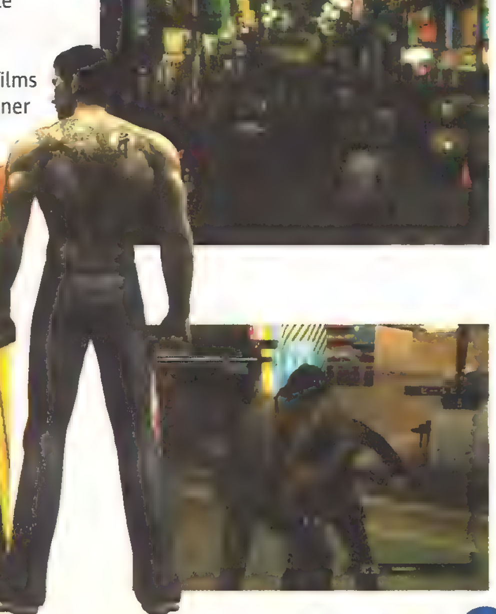
Éditeur : **Sega**
Développeur : **Sega**
Date de sortie : **septembre**

Yakuza
Du sabre et des claques

Yakuza, ou *Ryu Ga Gotoku* pour les adeptes de la langue de Mishima, c'est un peu le fils spirituel de *Shenmue*… en version adulte. L'aventure vous plonge en effet dans une histoire de mafia japonaise (les yakuzas donc, pour les ignorants), tout ce qu'il y a de plus sombre et violent.

UNE HISTOIRE D'EMBROUILLES

À la manière de *Shenmue*, *Yakuza* nous propose une véritable aventure, servie par un scénario travaillé, des cinématiques classieuses, des doublages de qualité et un environnement vaste et réaliste. Le quartier tokyoïte de Kabukichô a ainsi été fidèlement reproduit jusque dans les moindres détails. Le gameplay laisse également une belle place à l'action, avec des phases de baston franchement excellentes, dans lesquelles vous pourrez manier toute sorte d'armes, ou encore utiliser des éléments du décor. Bref, les fanas de films de yakuza peuvent trépigner d'impatience !



Échange de bad boys. Lorsque Yakuza sortira chez nous, GTA San Andreas sévira au Japon !

En juillet, c'est dehors qu'il faut jouer

clic !

Souviens-toi de tes racines

Les gens sont-ils prêts à payer pour jouer à des titres qui ont près de vingt ans d'âge ? J'ai du mal à le croire. Parmi ces vieilleries, pour un jeu marrant, inventif et au gameplay gratifiant, combien de trucs vite faits, mal faits, sans aucun relief… Mais comment le fait de pouvoir jouer à ces antiquités peut devenir un argument de vente, c'est pour moi un mystère. Vous imaginez Hitachi vous vendre son lecteur de HD-DVD dernier cri en précisant « et en plus vous pourrez revoir les films expressionnistes allemands en noir et blanc des années 20 ». Mais ça ferait fuir les gens ! Normalement, pour vendre les machines de l'avenir, on vante les créations de l'avenir. Sauf dans le jeu vidéo. Quand on voit le nombre de superproductions qui se vendent peu ou pas du tout, on comprend que les « marketeux » voient en ces titres éprouvés un gain peut-être modeste, mais qui ne nécessite quasiment aucun investissement. Mettre en chantier un *Gears of Wars*, c'est plusieurs années de travail et des millions de dollars investis. Remettre en ligne un *Street Fighter II* : quelques semaines de programmation pour obtenir un truc jouable sans lag. Étrange qu'une industrie si encline à prôner la surenchère technologique à tous crins lorgne, quand il s'agit de séduire des consommateurs de high-tech, du côté de ses débuts, lorsque tout était expérimental, lorsque la spontanéité importait plus que les chiffres de vente.

Reyda



CHIFFRES EXPRESS

600 000



C'est le nombre de petits jeux qui ont été achetés sur la plate-forme Xbox Live Arcade par les possesseurs de Xbox 360. Parmi les best-sellers, on trouve *Geometry Wars* (qui est aussi inclus dans *Project Gotham Racing 3*), *Gauntlet* et *Smash TV*. On saura bientôt si *SF2* fait péter les charts comme au bon vieux temps.

-322

C'est, en millions de yens, la perte nette du secteur du jeu vidéo au Japon, qui, de 1997 à 2004 a perdu près du tiers de sa valeur. D'où les multiples fusions et rachats qui ont suivi ce marasme (Sega-Sammy, Namco-Bandai, Square Enix…). Les chiffres de 2005 sont semble-t-il dynamisés par l'arrivée de la DS et de *Dragonquest VIII*.





Devil May Cry 3 Special Edition
Double tranchant

APRÈS AVOIR TRAVERSÉ LE PACIFIQUE, L'EXTENSION NATURELLE DE *DMC3* SURVOLE L'ATLANTIQUE POUR VENIR SE POSER CHEZ NOUS. ACCUEILLONS DANS L'ALLÉGRESSE LES DEUX FILS DU DÉMON !

Qui vous a dit que vous étiez du bon côté de la barrière ? Quand vous avez fini *Devil May Cry 3* aux commandes de Dante, vous doutiez-vous que Virgil, son frère jumeau, allait être le héros de l'opus suivant ? Non seulement il ne se joue pas de la même façon, mais il manie un nouveau katana bien stylé. Le système de « continue » est amélioré, vous pouvez maintenant faire appel à des orbes dorés pour reprendre là où vous étiez mort. Un mode Turbo a été ajouté, qui vous permet de jouer avec une vitesse accrue de 20 %. Enfin, un mode Cinématique vous laisse revoir tous les « films » débloqués. *DMC3 SE* n'est pas à proprement parler un nouveau jeu, mais une réédition comme Capcom sait si bien les faire. Souvenez-vous : les premières ont eu lieu au temps de *Resident Evil*, qui sortit en version *director's cut*...

VITE FINI, VITE REVENDU

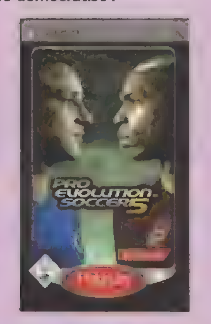
Ce n'était pas juste pour faire plaisir au joueur, c'était aussi une opération intéressée : à l'époque, les jeux se retrouvaient dans les bacs d'occasion une ou deux semaines seulement après leur sortie, ce qui handicapait d'autant les ventes des titres qui ne tenaient pas sur la longueur. Le CESA (Computer Entertainment Supplier Association, consortium d'éditeurs dont Capcom fait toujours partie) a bien cherché à rendre l'occase illégale sur le sol japonais, mais l'habitude était tellement ancrée que les boutiques ont continué leur business sans sourciller. D'où l'idée géniale de ressortir le même jeu quelque temps plus tard, à un prix plus faible, et avec des bonus offerts pour booster les ventes. C'est une des rares fois où un « special edition » nous parvient en Europe, prions pour que cela se généralise ! ■

Editeur
Capcom
Développeur
Capcom
Support
PS2
Sortie
29 septembre

Télex...

Gamme de Fer ?

Ça y est, la collection Platinum déboule enfin sur PSP. À vous les jeux un peu datés, mais pour moins de 25 €. Ça démarre avec les titres suivants : *Burnout Legends, Virtua Tennis World Tour, Medievil, PES5* ou *Ridge Racer*. Et ils seront bientôt une vingtaine à envahir les étals ; Quand on vous dit que la PSP se démocratise !



Packs en stock

Les nouveaux packs PSP, eux, arrivent au moment où vous lisez ces lignes : le 28 juin, *LocoRoco* et la PSP Ceramic White seront dispos pour environ 270 € ; le 7 juillet, le Giga Pack fait peau neuve : pour environ 300 € vous aurez, en plus d'une PSP bien sûr, un Memory Stick de 2 Go bien pratique pour, euh... mettre de la musique, oui oui.

Passéiste !



Pendant ce temps, les brillants développeurs de Cyan annoncent un tout nouveau jeu sur PSP : *Myst* premier du nom. Oui, le jeu d'aventure ultra-statique issu du PC. On a envie de leur dire *« Hep, les gars, c'est dans l'autre sens qu'il faut aller »*, mais bon, rien qu'avec la notoriété de la série, ils seraient capables de faire un gros coup et nous donner tort.

La PSP se réveille !

NOUS AVONS LONGTEMPS DÉCRIÉ LA PSP – COMPARÉE À LA DS, ELLE SOUFFRAIT D'UN MANQUE FLAGRANT DE BONS JEUX ET SE CONTENTAIT DE PORTAGES DÉPASSÉS. QUI IRAIT PAYER 45 EUROS POUR REJOUER À *BREATH OF FIRE* ? POSSESSEURS DE PSP, ON PEUT DÉSORMAIS VOUS LE DIRE : LA DÈCHE EST FINIE, LA PREMIÈRE VAGUE DE JEUX QUI DÉPOTENT EST EN MARCHE !

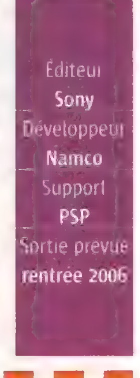
Moto GP PSP
Motard héros...





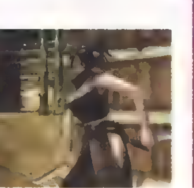


Ce n'est évidemment pas le portage du superbe *Moto GP URT* de la Xbox 360, mais l'adaptation du titre PS2, qui offre déjà pas mal de sensations. Bonne nouvelle, loin d'être un simple portage, il propose de nombreux modes Multi en Wi-Fi : de la simple compétition en « un contre un » aux courses rassemblant simultanément jusqu'à huit potes. Comme souvent, la modélisation est simplifiée, mais la customisation des pilotes est bien au rendez-vous. ■

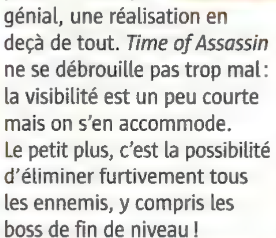


Tenchu Time of Assassin
« Replacement killers »

Éditeur
Sega
Développeur
K2
Support
PSP
Sortie prévue
juin



Tenchu fait partie de ces projets qui ont toujours été maltraités : pour un concept génial, une réalisation en deçà de tout. *Time of Assassin* ne se débrouille pas trop mal : la visibilité est un peu courte mais on s'en accommode. Le petit plus, c'est la possibilité d'éliminer furtivement tous les ennemis, y compris les boss de fin de niveau !



La durée de vie s'annonce énorme : en plus des quatre scénarios, plus de cinquante missions indépendantes vous attendent une fois l'aventure finie. Enfin, un mode Multi permet de jouer en coopératif, avec pour une fois chacun son propre écran. ■

Bomberman
L'éclate entre potes !

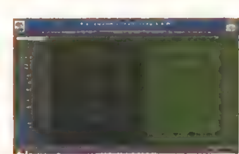


Ce que vous offre *Bomberman PSP* ? Un petit jeu sympa pour les transports : cent niveaux à parcourir en solo avec moult objets à collectionner, des boss bien hargneux, ça nous semble déjà cool. Ajoutez en plus un Multijoueur qui permet de s'éclater à quatre avec un seul UMD, on est carrément séduit ! Va-t-il détrôner la version DS ? ■

Éditeur
Konami
Développeur
Hudson
Support
PSP
Sortie prévue
automne

Football Manager Handheld
Foot avec les mains

Éditeur
Sega
Développeur
Sports Interactive
Support
PSP
Sortie prévue
automne



En cette période de Coupe du monde où tout le monde discute les choix du sélectionneur, on a tendance à oublier que c'est un dur métier. *Football Manager* vient remettre les pendules à l'heure avec de nouveaux éléments, comme les centres de formation, l'entretien avec un joueur en tête-à-tête pour lui remonter les bretelles ou le moral (cela dit, en cas de fracture, ça va être chaud). Cerise sur le gâteau, un mode Réseau vous permettra enfin d'affronter d'autres managers ! ■

Earthworm Jim

Avoir un ver à soi !

L'un des jeux de plate-forme les plus fun de l'Univers n'a jamais connu les honneurs d'une résurrection. Mais tout arrive, et voici le super-ver de terre des années 90 à la rescousse sur PSP. La vraie nouveauté, c'est que Jim a pris du volume ! Et à première vue, la 3D lui réussit tout autant : Graphismes et animations ultra-léchés, humour omniprésent et gameplay compétitif à deux joueurs. ■



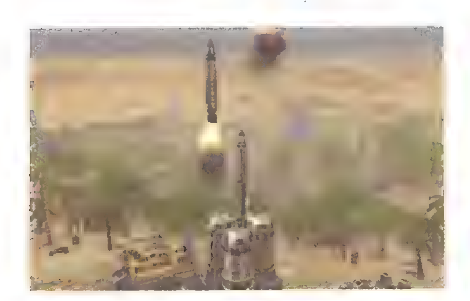




Éditeur
Atari
Développeur
Shiny
Support
PSP
Sortie prévue
fin 2006

Field Commander

Un nouveau front



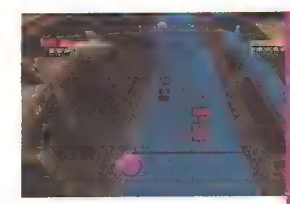
Éditeur
Ubisoft
Développeur
Sony
Support
PSP
Sortie prévue
été



Un jeu de stratégie au tour par tour sur PSP ? Oui, s'il est bien fait et s'il parvient à nous faire oublier l'excellent *Advance Wars* de la DS. *Field Commander*, avec ses graphismes en 3D qui pètent bien, un système de bombardement tactique et un management économique qui le rapproche d'un titre PC, se pose en challenger ! Il propose également un mode Versus online qui permet d'affronter les joueurs du monde entier et de, peut-être, inscrire son nom au tableau d'honneur des meilleurs stratèges. Attention, bombe en approche ! ■

Micro Machines V4

J't'ai cassé !



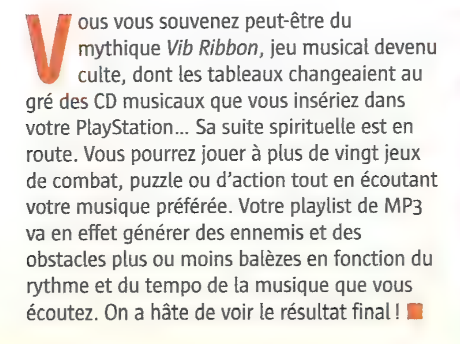
Cette version PSP du hit « transgénérationnel » se laisse jouer ; elle comporte au final les mêmes qualités et défauts que la version salon (dont le test se trouve quelques pages plus loin). Si vous désirez y jouer sur portable avec un écran bien lisible, ça tiendra la route, me souffle Damien. ■

Éditeur
Codemasters
Développeur
Supersonic
Support
PSP
Sortie prévue
29 juin

Traxion

Traque le son !

TRAXION



Vous vous souvenez peut-être du mythique *Vib Ribbon*, jeu musical devenu culte, dont les tableaux changeaient au gré des CD musicaux que vous insériez dans votre PlayStation... Sa suite spirituelle est en route. Vous pourrez jouer à plus de vingt jeux de combat, puzzle ou d'action tout en écoutant votre musique préférée. Votre playlist de MP3 va en effet générer des ennemis et des obstacles plus ou moins balèzes en fonction du rythme et du tempo de la musique que vous écoutez. On a hâte de voir le résultat final ! ■



Éditeur
Lucas Arts
Développeur
Kuju
Support
PSP
Sortie prévue
automne

Télex...



Chien méchant

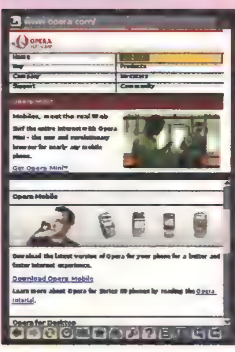
Le succès de *Far Cry* aurait-il lancé la mode d'un nouveau type d'environnement ? Après les complexes militaro-scientifiques, voici que les jeux d'action vous propulsent tous dans la forêt vierge. Le nouveau titre (sans nom pour l'instant) des auteurs de *Jak & Daxter* semble reprendre les bases du classique *Another World*, mais à la sauce *Jungle en folie*. Un titre qu'on surveille de près !

Mister Karaté le train

Dans nos précédents numéros, nous avons testé deux jeux SNK Playmore dont la sortie a été retardée à l'insu de notre plein gré : il s'agit de *King of Fighters 2003* et *Metal Slug 5*, qui ont respectivement obtenu les notes de 15 et 14 sur 20. SNK fanboys, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Ah, vous les avez déjà tous en cartouche et en MVS ? OK, j'ai rien dit.

Navigation au stylet

Le navigateur Internet de la DS sera là cet été ! Une version spéciale du browser Opera résidera dans une cartouche un peu plus grande que la moyenne. Il devrait coûter 32 $ aux USA, mais on ignore à quelle date il sera commercialisé en France. En attendant on se jettera sur les DS Lite et le nouveau



La Wii en chiffres
Non, pas en chiffres romains !

La Wii est passée de l'état de prototype à celui de machine de série : en ce moment même, en Chine et au Japon des petits bras mécaniques assemblent la nouvelle console de Nintendo. Épaisse de 3 cm, la machine sans son socle mesure 14 cm sur 19 cm, soit exactement la taille d'un boîtier DVD : Satoru Iwata, le PDG de Nintendo, ne nous a pas menti ! Et pourtant elle est bourrée de connectiques : 4 ports pour manettes GameCube (qui serviront logiquement pour l'émulation), 2 ports de cartes mémoire et 2 ports USB à tout faire. Elle acceptera 3 télécommandes sans fil supplémentaires. Pour en savoir plus, lisez notre prochain numéro *La Guerre des consoles*. Hop, vive l'autopromotion !

→ **IBM PowerPC @ 729 MHz**
une variante de celui contenu dans certains Macintosh.

→ **Puce graphique ATI R520**
qui a toujours accompagné Nintendo depuis la N64.

→ **512 Mo de mémoire vive de type flash embarquée**
cela peut sembler peu, mais la mémoire flash est plus rapide que la mémoire conventionnelle, on compte sur les développeurs pour compenser en « jonglant » avec les données.

→ **La résolution supportée sera de 480 points seulement contre 720 et 1080 pour ses concurrents.**
Le PDG de Nintendo avait déclaré que la télévision haute définition, pas encore assez démocratisée, ne l'intéressait pas.

→ **Lecteur de cartes mémoire compact-flash et SD card intégré + 2 ports USB.**
On ne sait pas encore quel usage Nintendo réserve à ces deux médias.

→ **Connexion Internet Wi-Fi intégrée.**

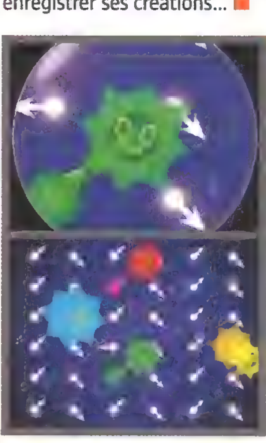
→ **Prix : entre 220 et 250 euros maximum**
(on parie sur 239 euros ?) avec la télécommande et une manette « classique ».

Electroplankton
L'Aquablues

Il arrive un peu trop tard pour le test, mais il se fera remarquer c'est sûr : *Electroplankton* n'est pas vraiment un jeu, c'est plutôt un générateur d'endorphine ! Vous choisissez un paysage sous-marin peuplé de petites créatures végétales ; agissant en pointant le stylet sur ces créatures, vous créez des musiques et combinez des boucles d'animation qui répercutent des rythmes et sonorités épurés. Avec un peu de maîtrise, on arrive à mettre en place des mélodies surprenantes. Relaxant, envoûtant, loin des softs actuels pleins de bruit et de fureur, *Electroplankton* devrait séduire quelques accros aux curiosités ludiques. Dommage qu'on ne puisse pas enregistrer ses créations...

Editeur
Nintendo
Développeur
Nintendo
Support
DS
Sortie prévue
7 juillet





Télex...



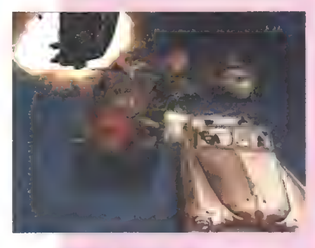
Voisins cachés

Nos voisins les hommes, le jeu tiré du nouveau film animé de Dreamworks, ne nous est pas parvenu à temps pour un test. On suspecte donc le jeu de ne pas être très « montrable »... En substance, c'est de l'action-aventure avec les différents personnages du long-métrage, et dispo le 30 juin : achetez-le à vos risques et périls !

Activision · [illegible] · Tous supports

Hardrock Alléluiah !

On a cru à un gag, mais non, ça sortira bel et bien sur PS2 et PSP : *Earache Extreme Racing* – comprenez « extrême douleur auditive » – sera un jeu de course qui se déroule dans le milieu du hard-rock. La bande-son est composée de classiques du métal, tels Mortiis, Napalm Death ou Cathedral. Lordi, les fameux vainqueurs de l'Eurovision, recommandent déjà le jeu ! Après *Guitar Hero*, les développeurs comprennent que le vrai rock n'est pas mort ?



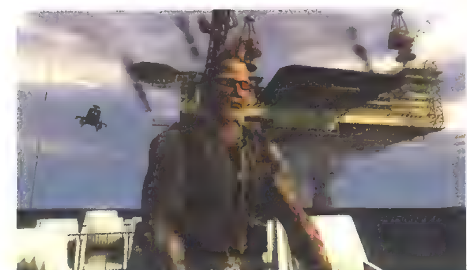
Les héros sont éternels

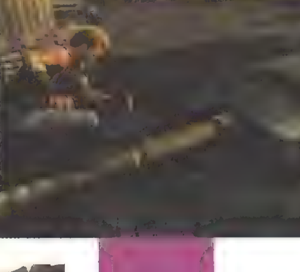
Tant qu'on parle metal, précisons que *Guitar Hero* change de main. Plus de chansons, des solos plus longs et des combinaisons à trois cordes, voici ce qui vous attend dans *Guitar Hero 2*. À partir du second volet, ce n'est plus Atari qui le distribuera en Europe, mais Activision. Espérons que le SAV des guitares ne sera pas affecté.

Mercenaries 2 : World in Flames

Papy reprend les armes

Mercenaries était un excellent jeu, sans doute sous-estimé par les joueurs à sa sortie. Il vous proposait, dans une liberté presque totale, d'accomplir diverses missions en free-lance avec pour cadre une nouvelle guerre de Corée. Mafieux, ONU ou communistes, vous pouviez choisir pour qui bosser afin de remplir votre compte en banque – une sorte de *GTA* paramilitaire, diront certains. Sachez que la suite est en chantier, et elle devrait pallier un petit hic, à savoir le manque de personnalité des précédents protagonistes. Le nouveau héros dévoilé, Mattias, est une sorte de « papy biker » qui va profiter des nouveaux véhicules, voitures de sport, buggies et autres hélicos. Ce que vous ne pourrez acheter, vous pourrez toujours le dérober à l'ennemi. La grande classe. Comme le titre l'indique, un chouette système de propagation des flammes réveillera le pyromane en vous : mettez le feu aux bâtiments, aux véhicules et même aux ennemis. Vous pourrez prendre la fuite par la voie aquatique car désormais on navigue sur et dans l'eau. Enfin, un mode Coopératif vous laissera mettre le Venezuela à feu et à sang en compagnie d'un pote. ■









Éditeur indéterminé
Développeur Pandemic Studios
Support PS3
Sortie prévue courant 2007

Spy Hunter : Nowhere to Run

Les Spy, ça poutre !

Dwayne « The Rock » Johson est un catcheur émérite, qui gagne progressivement ses galons au cinéma. On a pu le voir dans *Le Retour de la momie*, *Scorpion King* ou *Doom*. Pas étonnant qu'on lui confie le rôle d'Alec Decker, un espion aguerri qui lutte contre une organisation secrète qui vole et corrompt à tour de bras. Le gameplay, assez simple, n'est pas vraiment un handicap : on distribue allégrement des bourre-pifs et on colle des suplex à des méchants pas très résistants. Aux commandes de l'*Interceptor*, bolide surarmé, on fonce à toute allure et on s'éclate finalement autant que dans le jeu d'arcade original – sauf que là, on a l'impression d'être le héros d'une superproduction hollywoodienne. Et la boucle est bouclée, puisqu'il semblerait qu'un film soit en chantier, mais il n'est pas prévu avant 2007. ■



Éditeur Midway
Développeur Terminal Reality
Support PS2, Xbox
Sortie prévue cet été





DS Lite Pack 1

Ça y est, la déferlante DS Lite s'apprête à inonder cette rubrique ! Une première mini-vague avec ce pack léger (*light* donc) et pas cher (donc *cheap*) *[grrrrr ! ndsr]*, mais bien utile pour les angoissés de la rayure que nous sommes tous avec nos portables. En revanche, la qualité de la housse, des stylets DS Lite fournis et d'un filtre écran font plaisir à voir, surtout pour un tel prix. Seul bémol, les embouts prévus pour le pouce, constitués de plastique et d'un élastique pour le fixer, ça fait vraiment trop *cheap* *[ici : pas d'excellente qualité, ndsr]*. La housse existe en plusieurs couleurs, mais le rose étoilé est d'un chic absolu !

Fabriquant : Big Ben
Prix : env. 10 €
Intérêt : ★★★★

Télécommande universelle Xbox 360

Je ne sais pas si vous vous souvenez des premières télécommandes pour téléviseurs ou magnétoscopes, mais c'était la misère... Impossible d'éteindre ou d'allumer, fonctions basiques, design top laid. Depuis, les choses ont changé. Cette télécommande peut vous servir à piloter tous vos appareils, à commencer par votre Xbox 360, même reliée à votre PC. Dommage que le compartiment à piles ne permette pas d'accueillir le pack batterie Microsoft, ça fait un peu *cheap* *[c'est-à-dire un peu mesquin, de qualité douteuse... on ne parlerait pas plutôt du PSG, là ? ndsr]*.

Fabricant : Big Ben
Prix : env. 20 €
Intérêt : ★★★

Cheap ou pas cheap ?

SPÉCIALE DÉDICACE À NOTRE SR, BRUNO, QUI N'EST PAS AMATEUR DES MOTS ANGLAIS QUI NE FONT SOUVENT QUE PALLIER L'ABSENCE D'UNE DÉFINITION EXACTE. MAIS « CHEAP », NOUS ON AIME BIEN, ÇA VEUT DIRE PAS CHER, ÇA VEUT AUSSI DIRE PAS TOP QUALITÉ, ENFIN ÇA VEUT DIRE PLEIN DE TRUCS. EN VOICI QUELQUES ILLUSTRATIONS, DANS LE BON OU LE MAUVAIS SENS !

Memory Stick Lexar

La mémoire de 32 Mo fournie avec les premiers packs PSP, c'est vraiment trop *cheap*. Pour passer à plus de contenu, ou tout simplement en avoir une de rechange, Madricks et Lexar commercialisent leurs propres Memory Stick, moins chères, avec des capacités allant de 256 Mo à 1 Go en passant par 512 Mo. Comme ça vous pourrez stocker de belles photos de la Coupe du monde et les exhiber fièrement sur votre bel écran PSP. C'est quand même beaucoup moins *cheap* que de feuilleter les vieux albums photo jaunis de grand-maman, non ?

Fabricant : Thrustmaster
Prix : **256 Mo** env. 25 €
512 Mo env. 37 €
1 Go env. 62 €
Intérêt : ★★★★

Cellboost PSP et DS

Déjà connu des utilisateurs de téléphones portables dans des situations extrêmes, Cellboost propose désormais des batteries jetables *[comme s'il n'y avait pas déjà assez de déchets, ndsr]*, à usage unique donc, pour consoles portables. Autant dans le cas du téléphone, ô combien crucial parfois, on peut comprendre l'intérêt de cette énergie d'appoint, autant avec une console portable, l'intérêt devient plus nébuleux. Pour éviter de manquer deux heures de *LocoRoco* dans un Paris-Los Angeles ? Pour mettre la misère aux habitants d'une ville reculée de Patagonie sur *Metroid DS* pendant six heures ? C'est un peu *cheap* *[totalement nul oui ! ndsr]*...

Fabricant : Cellboost
Prix : env. 9 € sur PSP, env. 8 € sur DS
Intérêt : ★

Home Charger Station PSP

Souvent quand des potes passent à la maison, ils se jettent sur le canapé sans faire gaffe à rien, traînent les pieds sans respect pour les tonnes de câbles. Votre PSP flambant neuve, en pleine recharge, risque de se fracasser sur le parquet. Ce *home charger* permet d'éviter le problème : placez-le, par exemple, sur un bureau à côté du PC, et planquez le câble d'alim' loin de vos relous de copains. Par contre la qualité des enceintes et l'effet bleu façon tuning font un peu *cheap*. On peu heureusement les désactiver *[on peut aussi réactiver les « t » à la fin des « on peu »... je comprends mieux cet attrait pour l'anglais, ndsr]*.

Fabricant : Madrics
Prix conseillé : env. 20 €
Intérêt : ★★★



ABONNEZ-VOUS À CONSOLES+

L'AGENT 47 EST DE RETOUR ET CETTE FOIS, IL EST PAYÉ RUBIS SUR L'ONGLE

CONSOLES+ (1 AN/12 nos) 78 €*

+ Le jeu HITMAN™ BLOOD MONEY (version PlayStation2) 59,90 €**

TOTAL ~~137,90 €~~



soit **41 %** de réduction

POUR VOUS **81 €** SEULEMENT

+

PlayStation 2 — HITMAN — Hitman™ Blood Money — 18+

** Photo non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles.

l'agent 47 se retrouve pris dans une guerre qui voit s'affronter deux agences rivales. En effet, les assassins de sa propre agence, l'ICA, sont systématiquement éliminés lors d'une série d'attentats... Il ne fait plus aucun doute qu'une agence beaucoup plus puissante est à l'œuvre... L'agent 47 perd alors soudain le contact avec l'ICA. Pressentant qu'il pourrait bien être la prochaine cible, il se rend aux Etats-Unis, où il reprend son occupation favorite : meurtres et autres assassinats.



BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
CONSOLES+ - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19



OUI, je m'abonne à **CONSOLES+** pour **1 AN/12 Nos**
+ le jeu *HITMAN™ BLOOD MONEY* (version PlayStation2) au prix de **81 €** au lieu de **137,90 €***.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **CONSOLES+** par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.
Nom* : ____________
Prénom* : ____________
Société : ____________
Adresse* : ____________
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ____________
Adresse e-mail* : ____________
Tél fixe* : ____________ Tél portable* : ____________
Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|
* Champs obligatoires

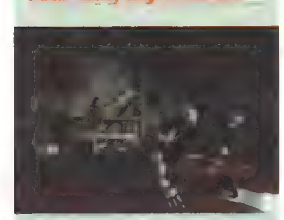
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

PJ74

* Vous pouvez acquérir séparément les nos de CONSOLES+ au prix unitaire de 6,50 € (prix au 01/01/06) et *Le jeu HITMAN™ BLOOD MONEY (version PlayStation 2)* au prix de 59,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles, dans la limite des stocks disponibles. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement jusqu'au **31/07/06**, et dans la limite des stocks disponibles. Tarif étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante. ❑

Télex...

Fear not, my friend...



Alors que *F.E.A.R.* s'apprête à débarquer sur Xbox 360 en fin d'année, le PC accueillera dans le même temps son premier add-on : *Extraction Point*, prévu à 30 euros. Au programme : des armes, des lieux et des ennemis inédits. Reste à connaître la durée de vie...

Serial thinker



Un nouveau genre de jeu est apparu en 2003 avec *In Memoriam* : enquête « réelle », recherche d'indices sur le Net, échanges de mails... Avec *In Memoriam : le dernier rituel*, prévu à l'automne, de nouvelles heures d'investigation enfiévrée sont à prévoir. Cette fois, le mystère aura pour toile de fond l'ordre des Templiers...

Il n'est pas mort !



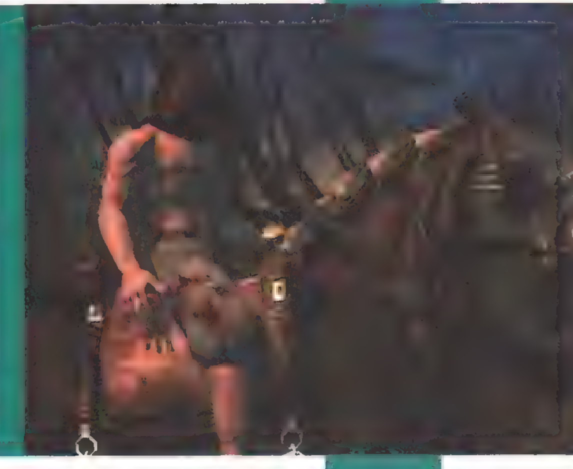
L'injustement boudé *Planetside* ressort dans un pack alléchant. Pour 20 euros, vous avez le jeu, deux add-on (*Aftershock* et *Battle Frame Robotics*), 30 jours gratuits et – détail important – une V.F. intégrale. C'est peut-être parce que les gens ne comprenaient pas tout que le jeu a moyennement marché...

Age of Conan : Hyborian Adventures

« Du sang, par Crom ! »

À L'INSTAR D'UN J.R.R. TOLKIEN AVEC SON *SEIGNEUR DES ANNEAUX*, L'UNIVERS DE *CONAN*, ISSU DE L'IMAGINATION DE ROBERT E. HORWARD, A LUI AUSSI POSÉ LES FONDEMENTS DE L'HÉROIC FANTASY, QU'ON SE LE DISE...





Les éditeurs l'ont bien compris : le jeu online, c'est l'avenir, et sur PC plus que n'importe où ailleurs. Problème : les premières places sont squattées par les ténors du genre (*WoW*, *Lineage*...), et ces derniers ne laissent pas beaucoup d'espace à la concurrence. Funcom a tout de même décidé de se lancer dans l'aventure et, pour ce faire, s'est adjoint les services d'un barbare devenu roi...

PARI RISQUÉ

En s'assurant les droits d'utilisation de la licence *Conan* dans l'univers du MMO jusqu'en 2018, Funcom voit grand. *Hyborian Adventures* est censé être le premier volet d'une grande série, mais il faudra pour cela qu'il rencontre le succès...

Et on y croit ! Les royaumes hyboriens mis en scène abordent le online de façon intéressante. Par exemple, le jeu proposera une vraie aventure solo, d'une vingtaine d'heures environ, qui permettra aux joueurs de se plonger dans l'univers du barbare et d'en comprendre le fonctionnement avant le grand saut en multi. Trois races seront proposées, Stygien, Cimmérien et Aquilonien, ainsi que quatre classes archétypales (guerrier, mage, prêtre ou voleur). Ces dernières s'ouvriront bien évidemment, sur la longueur, à différentes spécialités.

LE JEU QUI FAIT PERDRE LA TÊTE

Le jeu, que l'on a pu découvrir à l'E3 et au travers de vidéos, se révèle esthétiquement à la hauteur et impressionne surtout par son immense profondeur de champ. L'occasion d'assister à des batailles d'envergure, où joueurs et/ou PNJ s'affronteront sans merci (on pourra même assister à des sièges de villes, bombardées par des balistes). Au corps à corps – esprit *Conan* oblige – Funcom se devait de tenter de se démarquer de la masse des affrontements « automatiques » propres à la plupart des MMO. Le joueur sera donc invité à contrôler véritablement son personnage. Six coups d'estoc ou de taille vous permettront d'attaquer votre adversaire sous différents angles, en espérant, joie féroce, trouver une ouverture pour placer une décapitation. Les combats à cheval seront également gérés. Bref, c'est un monde brutal qui nous attend. On espère que, bien que sombre, il saura ne pas rester dans l'ombre... ■

Genre
Online Action RPG
Editeur
Funcom
Développeur
Funcom
Sortie
fin 2006
www.ageofconan.com

WoW : The Burning Crusade
No more life, le retour

CÉDONS NOUS AUSSI À LA FACILITÉ EN RELAYANT, POUR LE PLAISIR DE DIZAINES DE MILLIERS DE JUNKIES DU VIRTUEL, LA DERNIÈRE INFO DE TAILLE CONCERNANT LE MMO LE PLUS RENTABLE DU MONDE...



Genre
Drogue dure
Editeur
Blizzard
Développeurs
Blizzard
Sortie
fin 2006
www.wow-europe.com/fr

Dans le cas, bien improbable, où vous seriez un joueur de *World of Warcraft* ayant raté l'info, voici quelques images des Draeneï, la nouvelle race jouable du côté de l'Alliance dans l'add-on à venir. Pour info, les Elfes de sang, affiliés à la Horde, ont été les premiers à être dévoilés, et les fans ont attendu des mois, allant de spéculation en spéculation, que Blizzard confirme enfin quels allaient être les derniers invités mystères de l'add-on *Burning Crusade* (ou *Croisade ardente*). Il faut dire que les Draeneï ont une histoire singulière. Et intéressante.

GENTILS DÉMONS

Vous avez peut-être déjà croisé sur Azeroth, à l'intérieur des Terres foudroyées ou du Marais des lamentations, des créatures appelées Draeneï, définitivement... laides. Rassurez-vous : ce ne sont pas ces pauvres hères au physique disgracieux que Blizzard va vous inviter à incarner. Les Draeneï se sont en fait séparés à un moment de leur histoire, et si certains ont mal tourné, d'autres, descendants directs des Eredars (la race démoniaque dont sont issus certains des personnages les plus puissants de l'univers de *Warcraft*, et notamment le démon Archimonde), ont conservé une vraie majesté. Ainsi, les Draeneï de *Burning Crusade* ressemblent-ils à des démons à la carrure impressionnante – ils n'auront pas grand-chose à envier aux Tauren –, et seront capables de devenir guerrier, prêtre, paladin, mage ou bien chasseur. Si tout va bien, vous pourrez tester leurs compétences et les admirer sous tous les angles dans quelques mois. Patience. ■



Clavier OLED
Sur la touche ?



La nouvelle avait fait grand bruit l'année dernière : le clavier OLED, développé par un ingénieur russe, allait révolutionner la centaine de touches sur lesquelles nous tapons habituellement. Imaginez plutôt : chaque touche est un fait un petit écran, paramétrable à l'envi. Une idée géniale... supportée par une technologie coûteuse. Prévu pour février 2006, le clavier a été repoussé à la fin de l'année et certains se demandent s'il verra vraiment le jour. En attendant, un « Optimus mini » de seulement trois touches est censé sortir en août. Prix annoncé : 160 dollars...
www.artlebedev.ru

Geforce 7950GX2
Du SLI, mais pas vraiment...



Histoire de marquer (encore) le coup par rapport à ATI, Nvidia redonne un coup de fouet au haut de gamme. La 7950GX2 rassemble sur une même carte deux GPU G71 et, nouvelle intéressante, est parfaitement compatible avec une carte mère ne comportant qu'un seul port PCI-Express 16x (pas besoin de carte mère SLI). Ce joli bébé est censé être 40 % plus rapide qu'une 7900GTX « classique », et son prix annoncé oscille aux alentours de 600 €. Un rapport prix/performances finalement intéressant, qui risque de faire baisser globalement le prix des cartes haut de gamme... si Nvidia fournit assez de stocks.



Télex...



Magneto Serge !

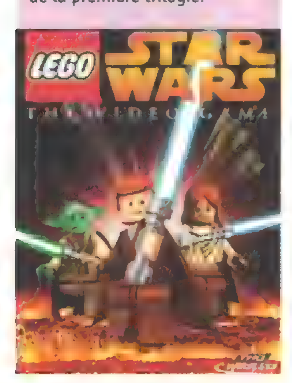
X-Men 3 va débarquer sur mobiles, avec sa cohorte de mutants gentils et méchants. Alors, hack'n slash comme la série *Legends* ou jeu d'action ? La réponse dans le test du mois prochain !

Next gen mobile

Gameloft annonce l'arrivée des jeux next gen de chez Ubisoft sur mobile : *Assassin's Creed*, le prochain *Rayman*, *Rainbow Six Vegas* et enfin *Splinter Cell Double Agent*, pour les principaux. Vu la force des licences, je parie mon téléphone que ce sera aussi sympa à jouer que joli à regarder (toutes proportions gardées par rapport à de la Xbox 360 ou de la PS3).

Star cubique

Star du stand Lucas, *Lego Star Wars 2* voit son petit frère premier du nom faire un succès sur téléphones. Vu l'engouement, promis, on le télécharge pour un test dans le prochain numéro, juste avant la sortie du coffret DVD de la première trilogie.

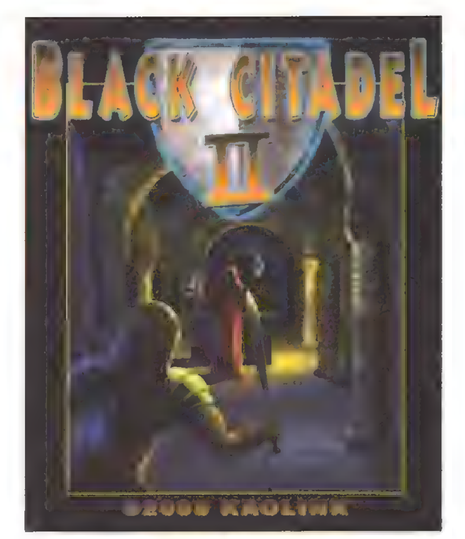


Black Citadelle II
RPG adapté

UN BEL EXEMPLE D'ADAPTATION RÉUSSIE POUR CE SUPPORT SI SPÉCIFIQUE QU'EST LE TÉLÉPHONE, AVEC CE *BLACK CITADELLE II* PARTICULIÈREMENT PRENANT.

Le RPG classique sur console de salon, c'est en moyenne 60 heures de jeu, des menus d'options et d'inventaire à ne plus savoir qu'en faire, des tonnes d'armes et de magies, une relative liberté, bref... c'est tout sauf adapté aux mobiles répandus actuellement (ça changera sûrement avec les prochaines générations). Fort de ce constat, Kaolink vous propose un RPG plus court, plus linéaire, mais non moins prenant, avec une interface à la simplicité désarmante. L'essentiel est là... Le graphisme est fin et détaillé, et le mode de combat, un modèle du genre. Vos adversaires apparaissent de manière aléatoire sur une grille face à votre héros. À vous de choisir la bonne case pour attaquer, d'opter entre magie et arme blanche selon l'ennemi, et d'éviter de sabrer au passage un pauvre villageois. Une réussite, et un exemple à suivre ! ■

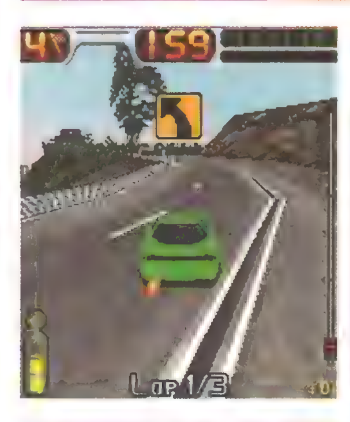
★★★★★







Bientôt sur vos téléphones



Fast & Furious Tokyo Drift (3D)

Pilotage automatique

Malgré son moteur 3D performant, *Fast & Furious Tokyo Drift* demeure assez basique. L'accélération peut se gérer automatiquement, limitant votre tâche à tourner et activer la nitro. Le plaisir est quand même au rendez-vous, et quelques options rigolotes permettent de customiser votre caisse (peinture, accessoires, logos, etc.).

★★★☆☆

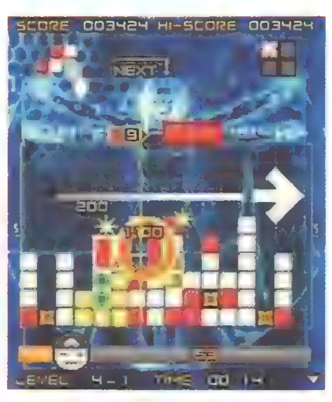


Fast & Furious Tokyo Drift (2D)

Dérapage à l'ancienne

En 2D, un jeu de caisses, ça rappelle les débuts du jeu vidéo... Mais ça met également en lumière le rôle essentiel d'un gameplay efficace, tout comme l'est celui de cette version. On est loin du côté tape-à-l'œil des films, mais le fun est là. On ne va pas en plus demander des effets spéciaux et des filles en maillot de bain, non ?

★★★★☆



Lumines Mobile

Du culte sur portable

Tetsuya Mizuguchi est sans doute un des développeurs les plus créatifs de ces dernières années. *Space Channel 5*, *Rez* ou *Lumines*, c'est lui ! L'adaptation par Gameloft de son jeu de réflexion sur PSP est une réussite, tant au niveau graphisme que musique (eu égard au support bien sûr). Le *Tetris* branché à adopter !

★★★★☆



Origine
Quand la nature reprend ses droits

Réalisateur	Keiichi Sugiyama
Scénario	Umanosuke Iida
Distributeur	Eurozoom
Durée	94 min
Intérêt film	★★★★☆

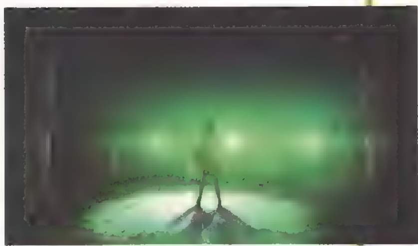
SI LES FILMS D'ANIMATION SONT PLUS COURANTS AU CINÉMA QU'IL Y A DIX ANS, ILS RESTENT RARES. CE MOIS-CI, PLUTÔT QUE DE VOUS PROPOSER UNE SÉLECTION DVD, NOUS AVONS DONC CHOISI DE VOUS PARLER D'*ORIGINE*, UN LONG MÉTRAGE QUI SORTIRA EN SALLE LE 28 JUIN.



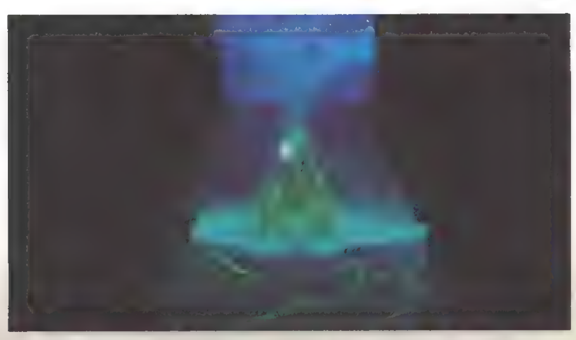
Origine se déroule trois cents ans après notre ère dans un monde détruit par l'inconscience humaine. L'homme a épuisé toutes les ressources naturelles et a fait de notre planète un désert sans vie. Seules subsistent quelques forêts dans lesquelles la nature a, depuis longtemps, repris ses droits. Pour obtenir de l'eau, les survivants doivent négocier avec les esprits protecteurs de la forêt et accepter leurs diverses exigences. Cependant, Shunak, un homme du passé retrouvé dans un tube cryogène, réunit une armée pour anéantir les esprits de la nature au moyen d'une arme dévastatrice…

AGITO L'AGITÉ

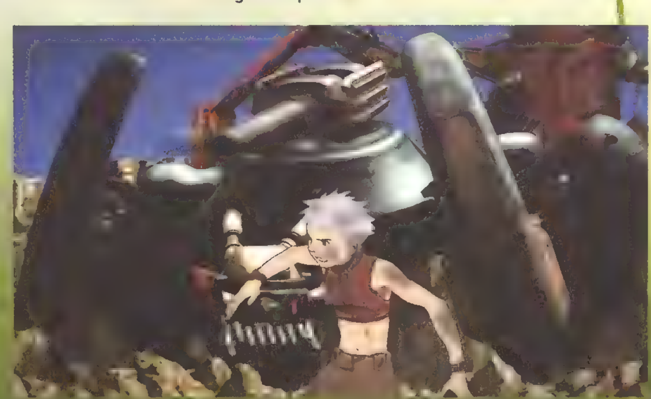
Le héros de cette aventure, Agito, est un garçon turbulent qui, lors d'une escapade dans des ruines interdites, découvre une jeune fille, Toola, dans un caisson d'hibernation. Il la libère et essaie de la ramener à son village. Mais Shunak recrute Toola sous prétexte qu'ils sont tous deux issus de la même civilisation et que leur devoir est de libérer l'homme de l'emprise de la nature. La jeune fille le suit. Agito, qui ne l'entend pas de cette oreille, demande aux esprits de la forêt de lui conférer de grands pouvoirs afin de l'aider à arrêter Shunak… Premier long métrage du studio Gonzo, auquel on doit *Hellsing*, *Gantz* et *Samourai 7*, *Origine* s'appuie sur les techniques d'animation les plus novatrices pour un résultat spectaculaire. Personnages charismatiques, décors magnifiques (le rendu de l'eau est simplement stupéfiant)… il n'en faut pas plus pour se plonger dans cette épopée futuriste très originale. Entre scènes d'action soutenue et dialogues un peu longuets, le film parvient à trouver son rythme et à accrocher le spectateur jusqu'au bout. *Origine* est une très belle histoire qui nous transporte comme le ferait un conte de fées. Un dernier conseil : ne partez pas avant la fin du générique ! ■













Manhole Vol. 1

Science sans conscience

APRÈS LE *DUDS HUNT* REMARQUÉ DE L'UN DE SES AUTEURS FÉTICHES, L'ÉDITEUR KI-OON PUBLIE CE MOIS-CI DEUX MANGAS DE GRANDE QUALITÉ : *MANHOLE* ET *RESET*. DU BEAU TRAVAIL !



Yoîchi Amamiya déambule dans les rues de Sasahara, casque de walkman sur les oreilles, quand un homme nu surgit. Il est dans un sale état : couvert de plaies, les jambes à moitié écorchées. Il s'approche en marmonnant des mots indistincts et crache une giclée de sang qui atteint Yoîchi au visage. Yoîchi, terrifié, le repousse et s'enfuit à toutes jambes ; l'individu s'écroule au sol. Notre Yoîchi va chercher du réconfort auprès de sa petite amie, mais se garde bien de lui raconter son étrange mésaventure... Pendant ce temps, le mystérieux exhibitionniste sanguinolent a passé l'arme à gauche, et l'on a découvert, à l'autopsie, qu'un parasite inconnu était logé dans le crâne du mort. La police retrouve rapidement l'identité de la victime et, en interrogeant sa mère, apprend que le défunt avait « bénéficié » d'un « programme de réhabilitation pour enfants difficiles ». De son côté, Yoîchi commence à se sentir mal, ses pensées deviennent de plus en plus confuses et une étrange boursouflure apparaît sous son œil...

UN AUTEUR INCONTOURNABLE

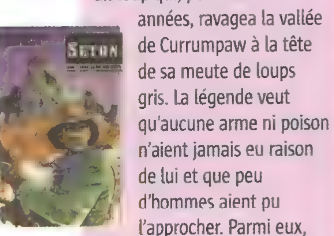
Avec la menace d'une épidémie fulgurante en toile de fond, Tetsuya Tsutsui nous livre, une nouvelle fois, un récit noir et envoûtant. Son trait fin, d'un réalisme sans concession, nous entraîne dans un univers angoissant traversé de séquences chocs et de révélations inattendues. Plutôt habitué aux récits complets *(Duds Hunt, Reset)*, l'auteur nous prouve avec cette première série en trois volumes qu'il est aussi capable d'élaborer une intrigue et un développement plus long grâce à un scénario de grande qualité. Un manga incontournable – sauf pour les plus jeunes. Car, sans rechercher à tout crin la violence, *Manhole* n'en est pas moins explicite... Vous êtes prévenu ! ■



Auteur	Tetsuya Tsutsui
Éditeur	Ki-oon
Prix conseillé	6,90 € env.

Télex...

Seton - Le naturaliste qui voyage



À la fin du XIX[e] siècle, Lobo était un loup qui, pendant des années, ravagea la vallée de Currumpaw à la tête de sa meute de loups gris. La légende veut qu'aucune arme ni poison n'aient jamais eu raison de lui et que peu d'hommes aient pu l'approcher. Parmi eux, un naturaliste américain, Seton. Un récit passionnant entre légende et histoire vraie dessiné de main de maître.
Jiro Taniguchi/Yoshiharu Imaizumi. Kana. 15 € env.

Kamiyadori Vol. 1

Depuis que le virus Kamiyadori, qui transforme les humains en créatures difformes et sanguinaires, est apparu, le monde n'est plus que chaos. Une division spéciale de l'armée tente d'endiguer sa propagation en multipliant les interventions et les nettoyages, tandis que dans l'ombre, des terroristes se sacrifient pour le répandre. Une ambiance à la *Resident Evil* et un pur design pour cette nouvelle série qui s'annonce plutôt bien !
Kei Sanbe. Kurokawa. 6,50 € env.

Best of Golgo 13



Que seraient Léon ou Hitman si Takao Saito n'avait pas créé Golgo 13, l'un des personnages les plus emblématiques du manga ? Tueur à gages ou voleur, il change de veste quand le contrat l'exige et ne recule devant rien. Un manga culte à redécouvrir dans un pavé de plus de mille pages regroupant les meilleures aventures du héros impitoyable, choisies par les lecteurs. Culte et donc à ne pas rater !
Takao Saito. Glénat. 20 € env.

Reset

Virtualité réelle

« Votre vie est un échec. Appuyez sur Reset. » Comme une condamnation à mort, cette mystérieuse injonction pousse au suicide les joueurs du jeu en ligne Dystopia. Shunsuke Kitajima, un jeune hacker au service du gouvernement, va tenter d'élucider cette affaire en plongeant dans cet univers virtuel plus vrai que nature... Tetsuya Tsutsui confie, en préambule, que c'est en réfléchissant à l'évolution du jeu vidéo qu'il a eu l'idée de cette histoire et, en effet, elle ne laissera indifférent aucun des gamers que nous sommes. Plus qu'une simple fiction, *Reset* prend des allures de roman d'anticipation en confondant les limites du virtuel et du réel dans un futur proche, qui pourrait être le nôtre. Un jeu online qui entraîne une dérive sociale et des troubles du comportement chez les joueurs... ça vous semble exagéré ? Demandez aux joueurs de *WoW*, on y est presque ! Un excellent *one shot* qui démontre une fois de plus le talent de Tetsuya Tsutsui, qui vient de signer chez Square Enix. ■





Auteur	Tetsuya Tsutsui
Éditeur	Ki-oon
Prix conseillé	7,50 € env.

Kurosagi - Livraison de cadavres Vol. 1

Service post-mortem

Karatsu Kurô est en dernière année dans une fac bouddhiste. Alors qu'il consulte le tableau des annonces d'embauches, la présidente de l'Amicale des étudiants lui propose de se joindre à eux. Cette association s'est donné pour but d'accompagner l'âme des défunts... de préférence celle des morts de mort violente. Karatsu accepte et fait la connaissance des membres de l'Amicale : quatre farfelus prétendant avoir des dons particuliers. Perplexe au départ, Karatsu va constater lors de sa première mission que, non seulement ils n'ont pas menti, mais qu'en plus, il dispose lui aussi d'un pouvoir qui lui permet de communiquer avec les morts et ainsi de réaliser leur dernière volonté. La joyeuse bande décide d'en faire une activité rémunérée : la société Kurosagi est née. À mi-chemin entre comédie et horreur, Kurosagi aborde le thème de la mort avec légèreté mais sans aucun irrespect – ceci malgré les séquences gore. Le dessin est épuré, parfois très cru, mais toujours efficace, et servi par un scénario original que l'on doit à Eiji Otsuka, auteur de *MPD Psycho*. ■

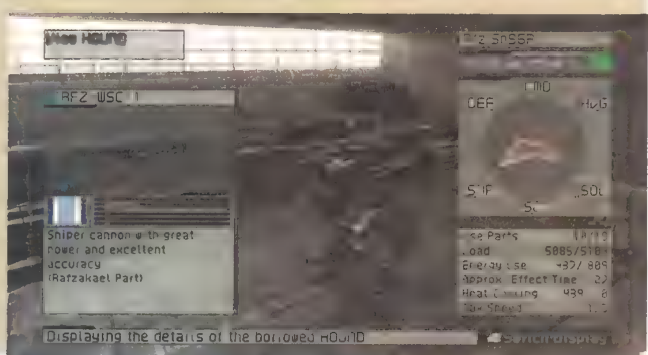


Auteurs	Housui Yamazaki, Eiji Otsuka
Éditeur	Pika Senpai
Prix conseillé	6,50 € env.









Chrome Hounds
La guerre se fera en meute !

> FPS tactique & robotique
> 1 joueur
(jusqu'à 20 online)
> tous publics

À LIRE UN MAG DE JEUX VIDÉO, ON A L'IMPRESSION QUE L'ÊTRE HUMAIN N'A QUE DEUX OCCUPATIONS : CONDUIRE ET FAIRE LA GUERRE.

Reyda y a joué sur **Xbox 360**
Éditeur **Sega**
Développeur **From Software**

Encore une fois, on vous invite à prendre les armes dans un obscur conflit politico-trucmuche qui va engraisser les grands bourgeois restés loin du front. Mais bon… *Chrome Hounds* a au moins le bon goût de vous inviter dans l'univers terne et mécanisé d'une grande guerre à bord d'un robot géant. Comme dans la célèbre série *Armored Core*, vous allez pouvoir exprimer votre passion du tuning en créant votre machine à l'aide de pièces plus ou moins puissantes, avant d'aller au combat. Et une fois sur le terrain, c'est plutôt marrant : l'ensemble procure pas mal de plaisir, les armes font montre d'une puissance bien jouissive et un soupçon de stratégie est introduit avec la capture de tours de communication, qui avantage votre équipe en augmentant votre visibilité du champ de bataille.

ON RECRUTE COPAINS

Si la réalisation impressionne sur pas mal de points : modélisation des robots et le réalisme dans leurs déplacements, la précision plus ou moins grande des armes… on regrette quelques petits détails ! La façon dont ennemis et bâtiments disparaissent en s'effaçant du champ de bataille est carrément illogique et nuit au réalisme des combats. L'impossibilité de piétiner les petits tanks adverses alors même qu'on manie une machine de plusieurs tonnes est un peu frustrante… Enfin, le jeu semble plus limité en solo car le cœur du gameplay est, comme dans tout FPS tactique, basé sur la coopération entre différents types de robots (snipers, éclaireurs, artilleurs, etc.). Il est donc difficile de juger de sa qualité globale sans squatter le Live de façon intensive, mais c'est tout de même bien parti !



Attente :











PREY

Dans le ventre de la bête

> FPS
> 1 joueur (jusqu'à 8 sur le Xbox Live)
> adulte
> www.prey.com

UNE DÉCLARATION D'AMOUR GÂCHÉE PAR LES ALIENS, UN VAISSEAU BOULIMIQUE… POUR SURVIVRE, IL FAUDRA DÉPLOYER DES RUSES DE SIOUX !

À un mois du test, faisons le point sur tout ce que nous propose *Prey*. Son mode solo vous met dans la peau de Tommy, un mécano indien qui veut, contre l'avis de son grand-père, quitter sa réserve avec la fille qu'il aime. Pas de bol, toute la smala est absorbée par un vaisseau alien. Outre sa fonction d'abattoir et de frigo à viande, cet engin est un organisme vivant : il génère des anticorps contre les intrus, est doué de pensée et, plus fort, peut reproduire des portions d'environnements qu'il a ingérés. L'aventure consiste à parcourir des kilomètres de boyaux gluants truffés de monstres pour s'échapper du vaisseau avec sa dulcinée. C'est bien fait, la tension ne faiblit pas, et de nombreux puzzles basés sur la gravité rehaussent le challenge. Tommy développe des pouvoirs chamaniques (comme sortir de son corps pour frapper les monstres avec un arc spirituel), ce qui ajoute une dimension à l'aventure.

MOINS CLASSE QUE SUR PC

Le multi, lui, propose uniquement des combats à mort entre huit joueurs. Ça semble un peu léger, mais la taille des environnements, les téléporteurs placés çà et là ainsi que les nombreux passages où l'on marche sur les murs et plafonds rendent les matches intenses. Au final, sur Xbox 360, *Prey* est bien moins beau que la version PC : de nombreuses textures ont été compressées à outrance (comprenez « moins détaillées ») et certains effets de lumière dans les décors n'ont pas été repris dans cette version. Cela donne un jeu un peu moins agréable à regarder, mais rassurez-vous, cela n'altère en rien l'ambiance délétère de *Prey*. On attend la version finale avec impatience ! ■





Reyda y a joué sur **Xbox 360**
Éditeur **2K Games**
Développeurs **Human Head Venom Games**





test LocoRoco

UNE LOCO un peu folle

FÉLICITATIONS À SONY QUI SEMBLE AVOIR ENFIN COMPRIS QUE LES RÉÉDITIONS DE GRANDS JEUX PS2 NE SUFFIRONT PAS À LA PSP. *LOCOROCO* LE PROUVE AVEC TALENT !

Éditeur Sony
Développeur Sony
Prix 50 € environ

> plates-formes > 1 joueur > tous publics

Votre mission
Vous voyez *Mars Attack*? Remplacez les humains par des boules de gomme attaquées par des extraterrestres qui veulent envahir leur planète. Sauvez-les !

LocoRoco est un véritable concentré de technologie. On pourrait même dire que c'est l'aboutissement d'un travail minutieux et d'années de développements à coups de milliers de dollars. Vous trouvez ça crédible, vous ? Non, et vous avez raison. À vrai dire, *LocoRoco* est un jeu simple qui procure tout simplement beaucoup de bonheur. Comme quoi, il suffit d'une idée et d'un bon concept pour faire un vrai jeu, rien de plus.

ROND COMME UN BALLON

Loco est une boule de gomme dont le but est de survivre. Assailli par des extraterrestres, il part retrouver ses semblables, les Locos. Dès qu'il en croise un, il l'absorbe et devient de plus en plus gros pour former un énorme blob, le fameux LocoRoco, l'incarnation symbolique de l'union des Locos. À vous de le mener à bon port, c'est-à-dire à la fin des quarante niveaux proposés. Vue de profil et en 2D traitée en cel-shading, l'aventure se déroule comme un jeu de plate-forme classique. Outre son univers totalement délirant, *LocoRoco* bénéficie surtout d'une jouabilité inédite. Pressez sur R pour faire pencher le décor vers la droite et avancer. Appuyez en même temps sur la touche L et Loco saute vers la droite. Inversez les manipulations pour aller à gauche. C'est simple, on vous le disait. Le bouton Rond sert lui à désunir ou, au contraire, à rassembler les Locos lorsqu'il le faut, pour passer à travers d'étroits tunnels par exemple.

L'ART DU BON REBOND

Une jouabilité basique donc mais qui recèle quelques finesses. Atteindre une plate-forme haut placée passe par la maîtrise des rebonds et des sauts, ramasser un maximum de bonus ou se glisser par une fissure demande de savoir quand désunir les Locos, etc. Ces subtilités prennent tout leur sens grâce à des niveaux variés et bien pensés qui feront le bonheur des amoureux de challenges corsés. En effet, *LocoRoco* est un jeu simple si on se contente de le finir. Cependant, ramasser tous les bonus et trouver tous les passages cachés constituent le réel challenge du jeu et c'est en l'acceptant que l'on découvre tout l'intérêt de ce titre qui peut paraître surfait de prime abord. Seul regret, on aurait aimé plus de niveaux et un peu plus de profondeur dans la jouabilité. Vous l'aurez compris, même si l'aventure est jouissive, une certaine lassitude peut s'installer malgré la variété des niveaux. Un petit défaut que l'on oublie vite tant les qualités du titre s'imposent.

Méfiez-vous, ... tentent de vous enlever !

Utilisez un seul gros Loco pour faire pencher la balance en votre faveur dans certaines situations.

Si le gros Loco ne passe pas, ... tout le ...

Un seul gros Loco peut être séparé en plusieurs petits (Locos) pour vous adapter à l'environnement.

Ne perdez pas de Locos en route. Moins vous en avez, plus vous avez de chances de perdre.

La forme de Loco s'adapte aux structures, tâchez d'utiliser cette aptitude pour arriver à vos fins.

Ça motive d'être Loco !
Comment parler de l'univers de LocoRoco sans passer pour un fou ? Imaginez l'univers d'Alice au pays des merveilles version japonaise et en vue de profil. Des formes délirantes tout en rondeur, des couleurs chatoyantes qui attirent l'œil, des musiques entraînantes qu'on n'oublie pas et des ... dans la tête jusqu'à la fin de la journée, voilà à quoi ressemble le monde de *LocoRoco*. Une bouffée d'air frais, tant par sa jouabilité que par son univers, et qui prouve que la PSP est capable de faire simple pour le plus grand plaisir de ses joueurs. Si vous avez un coup de déprime, la simple vue de l'écran titre vous redonnera le sourire !

Romain — Oui-oui !
Voilà un jeu qui donne un réel ton, une vraie couleur à la console de Sony ! Avec ses couleurs lumineuses et son ambiance joviale, *LocoRoco* est un grand moment de fraîcheur. Tantôt naïvement poétique, lorsque le vent dessine un cœur, tantôt délirant, quand les Locos chantent dans les niveaux, le titre de Sony est un hymne à la joie. Retombons tous en enfance l'espace de quelques heures !

Testé sur PSP

notre avis

Frédéric — Oui !
Comme c'est bon de jouer en toute simplicité. Jouabilité originale et facilité de la prise en main, niveaux à l'architecture travaillée, ambiance joyeuse, réalisation séduisante, *LocoRoco* a tout pour lui et vous emporte dans son univers cartoon hyper jovial. Ne lui manque que la durée de vie que l'on aurait aimée plus consistante. Il y a bien quelques jeux bonus à débloquer, mais ça ne casse pas des briques. Vivement la suite, qu'on puisse à nouveau goûter à un jeu qui exploite vraiment les capacités de la PSP !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★
La prise en main est rapide même si les finesses nécessitent un peu de pratique.

RÉALISATION ★★★★
C'est beau, propre et net. Tout est dans le design, pas dans la technique.

BANDE-SON
Musiques entraînantes, ambiance survoltée, voix à mourir de rire. Que demander de plus ?

DURÉE DE VIE
Cinq six heures pour finir le jeu suffisent, mais terminer les niveaux à 100 % prend du temps.

Une ambiance inoubliable grâce à une jouabilité bien pensée et un humour qui fait mouche.

Le jeu se termine assez vite et les mini-jeux à débloquer ne brillent pas par leur intérêt.

NOTE GLOBALE **16/20**

CONSOLES+ / JUILLET-AOÛT 2006 71

Un système de notation complet sur cinq étoiles et des onglets pour trouver facilement le genre du jeu !

Vite ! Sur quelle console ?

Ici, c'est ce qu'il faut faire !

La notation sur 20

De 0 à 5	Poubelle
De 6 à 10	Peut mieux faire
De 11 à 14	Bon
De 15 à 18	Excellent
De 19 à 20	Le Saint-Graal

sommaire des tests

tests



l'édito en chiffres

16... [illegible] de LocoRoco sur PSP le mois dernier. [illegible] llait *Monster Hunter Freedom*. [illegible] c'est LocoRoco et c'est [illegible] !

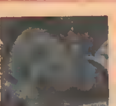
3... [illegible] irement dernier. C'est ma place [illegible]

6... [illegible] par affronter l'horreur pour vous ?

5... [illegible] ents qui accueillent des jeux notés [illegible] mois-ci. Sur PS2, Xbox 360, GBA, PSP, DS, [illegible] de qualité vous attendent cet été !

12... [illegible]

humeurs de testeurs

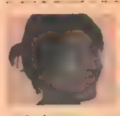


Chris

Mon humeur du mois

Atatatatatesque

Bercé tous les mercredis après-midi de mon enfance par des têtes qui explosent, j'avoue attendre avec une certaine impatience les films *Hokuto no Ken* prévus au Japon dans un futur proche. Cony étant fan lui aussi, je l'annonce ici : si je meurs brusquement, je lui lègue le dessin original dédicacé par Tetsuo Hara que je possède. Je sais qu'il en prendra soin...



Gia

Mon humeur du mois

Zen

L'été est propice à l'évasion. Mais ne perdons pas de vue notre cap. Partir est une bonne chose, mais il est important de garder la tête au frais, pour apprécier les belles sorties de ces derniers temps. Restez à l'ombre et mangez des glaces... mais pas trop quand même. Je pense réviser mes cours de zen avec *Okami* sur PS2, un des derniers moments de gloire d'une machine honorable.



Plancton

Mon humeur du mois

Dubitatif

Marre d'avoir le teint pâle et des yeux de cochon d'Inde atteint de conjonctivite. Cet été, je prends des vacances ! Je vais pouvoir m'éclater dans les embouteillages, me poiler à payer ma nourriture deux fois plus cher, jouer à trouver un pauvre mètre carré de sable entre deux Parisiens ronchons... Trop hâte d'y être ! J'espère au moins qu'il y aura du soleil. Au pire, j'ai ma DS.



Vincent

Mon humeur du mois

Footballistique

Coupe du monde et *PES* obligent, le foot m'obsède. Et une énigme : les échecs répétés d'une équipe de France pourtant composée de quelques-uns des meilleurs joueurs mondiaux (en toute objectivité). À l'heure où j'écris ces lignes, le match France-Suisse n'a pas encore eu lieu, mais je flippe... Pourquoi ? Ah oui je sais : Raymond Domenech ! Moi je vote Estelle Denis sélectionneuse !



Julo

Mon humeur du mois

Supporter

Quel bonheur mes amis : j'ai bouclé tous mes textes vendredi dernier et j'ai signé dans la foulée pour un mois de football à la télé ! La Coupe du monde est enfin là, et bien sûr, j'y crois dur comme fer, les Bleus prendront une belle revanche ! Je souhaite en tout cas qu'au moment où vous lirez ces lignes, notre belle équipe aura mieux débuté qu'en 2002...



Cony

Mon humeur du mois

Trouble-fête

Le foot et moi ça fait deux. Aussi, d'ordinaire je prends le large dès que Vince commence à parler du PSG. Mais là comment faire ? Avec le Mondial, c'est foot, foot, foot partout et à toute heure... Pendant que le monde s'enfile des matches d'une importance capitale, genre Bangladesh contre les îles Galápagos, eh ben moi, j'me dis que tout cet argent ferait un grand bien placé ailleurs...



Aymeric

Mon humeur du mois

Coup de gueule classé X

Depuis le temps que j'attendais *X-Men 3* ! Wolverine, Phoenix, Xavier, Tornade... Oooh oui, Tornade... La plupart des héros collent bien à leurs homologues BD, mais il y a un truc qui cloche : c'est Magneto ! Un perso qui a une telle prestance dans la BD et qui là est réduit au statut de papy chétif engoncé dans un costume de foire sur grand écran. Désolé, mais moi ça me choque.

Remerciements à la boutique Funny Zone, spécialisée dans l'import. 53, av. de la République 75011 Paris.

Du plus BEL EFFET !

> sport
> 1-2 joueurs
(jusqu'à 2 online)
> tous publics

AUCUN ÉDITEUR DE JEU N'AVAIT HONORÉ L'UN DES SPORTS LES PLUS PRATIQUÉS AU MONDE. ROCKSTAR S'Y COLLE AVEC CE *TABLE TENNIS* AUSSI FUN QUE TECHNIQUE !



> Votre mission...

Appelez vos potes, lancez des tournois de *Table Tennis* et profitez d'un titre next gen à 40 euros. Ça n'a pas l'air comme ça, mais c'est diablement prenant !



En concentrant leurs efforts autour de la table, les développeurs offrent un rendu graphique très soigné.



Jetez un œil sur le compteur en bas à droite. Plus l'échange est long, plus le rythme s'intensifie.

Si je vous demande quel est le jeu de tennis de table le plus marquant avant *Table Tennis*, vous me répondrez... *Pong*. Oui, au début des années 70, le titre que l'on considère comme le premier jeu vidéo s'inspirait en effet du ping-pong pour nous afficher trois-quatre pixels qui amusaient bien à l'époque (O.K., j'étais pas né, et alors ?). Félicitons Rockstar, qui remet les pendules à l'heure et glorifie à coups de Haute Déf' une discipline bien peu représentée sur consoles.

RAQUETTE-PARTY

Pour un coup d'essai, l'éditeur nous fait beaucoup d'effet. N'allez pas croire que les dimensions restreintes d'une table de ping-pong rendent la discipline un peu creuse, bien au contraire. Si, au départ, on apprend juste à diversifier les échanges par des balles rapides et des effets pour déstabiliser son adversaire, on finit avec de l'expérience par mettre en place de réelles techniques. Appuyer simplement sur les touches ne suffit pas, il faut également presser le bouton au bon moment en fonction de la vitesse à laquelle la balle arrive, prendre en compte l'effet donné par son concurrent et maintenir une direction pour bien placer son coup. Sans oublier que la manette vibre intensément lorsque vous insistez trop sur la direction, vous prévenant que la balle sera faute. Ce n'est qu'en usant de toutes ces subtilités que *Table Tennis* s'apprécie à sa juste valeur. Et pour peu que votre adversaire ait le même niveau que vous, les rencontres seront encore plus techniques et dynamiques. Réflexes et anticipations exigés ! Notons également la jauge de concentration des sportifs qui, à la manière d'un *Top Spin*, influe sur leur efficacité et permet d'utiliser des super-coups pour accentuer les effets. Dommage que les pongistes paraissent un peu lourds, ce qui oblige à davantage d'anticipation. On perd en confort ce qu'on gagne en technique.

TOUT EN FINESSE

Bon, vu qu'on commence à voir ce que la Xbox 360 a dans le ventre, dire que *Table Tennis* est graphiquement réussi n'étonnera pas grand monde. Ce sera donc dans le souci du détail que le titre épatera son public : textures de peau très réalistes, tissu des vêtements animé en temps réel, transpiration de plus en plus visible et, surtout, mise en scène travaillée pour des rencontres encore plus rythmées. La caméra zoome sur les joueurs, nous propose des ralentis lorsqu'ils utilisent des coups spéciaux, la lumière se focalise davantage sur la table quand les ●●●

Petite annonce : Luc, le français made by Rockstar, se livrera [illegible] désespérément. C'est pas gagné.

Bah quoi ? Cette photo n'a rien d'étonnant. [illegible] au tennis de table sur Xbox 360, non ?

sport

Éditeur
Rockstar
Développeur
Rockstar San Diego
Prix
40 € environ



Son et lumière

La première chose qui frappe en regardant un match de *Table Tennis*, c'est l'effort réalisé sur la mise en scène. Même si la discipline se veut déjà dynamique avec des échanges très rapides, Rockstar a soigné les rencontres : la caméra zoome sur le joueur qui utilise un super-coup, la balle accélère lorsqu'un échange se prolonge, etc. Même la musique et le son du rebond de la balle varient en fonction de l'intensité du match.

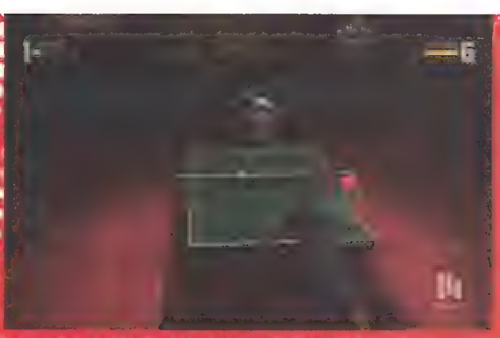


***L'utilisation d'un super-coup** permet d'accentuer un effet ou d'accélérer la balle, la rendant difficile à retourner.*



***La concentration des deux concurrents** atteint son paroxysme. Focus sur l'action avec des échanges bien plus rapides.*

test Table Tennis


La couleur du sillage de la balle indique l'effet. À prendre en compte pour retourner efficacement le coup.


Réellement techniques, les matches [illegible] concentration et [illegible]. Surtout ne pas trop s'écarter de la table !

●●● deux adversaires atteignent un haut degré de concentration et divers effets apportent de l'intensité pendant les matches.
Les sons contribuent ainsi à l'immersion. La musique, inaudible au départ, s'intensifie au cours d'un échange qui s'éternise, renforçant la tension ressentie par les joueurs. *Table Tennis* promet donc d'excellentes sensations… à condition de les partager avec un ami ou sur le Live, le mode Solo, bien maigre, étant dénué de carrières et de créations de sportifs. Mais à quarante euros, difficile de faire la fine bouche tant l'expérience mérite d'être vécue. ■


Lin Ping [illegible]

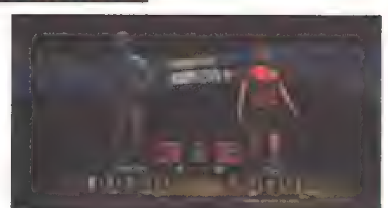

Nombre de [illegible]

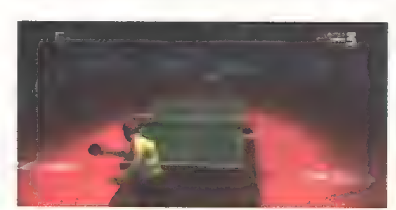

Des détails réalistes [illegible] les échanges, [illegible]


Le jeu nous plaît [illegible]

La galère du solitaire

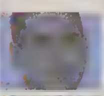
Bien souvent, il arrive de reprocher à un jeu de sport le manque d'originalité de son mode Carrière. *Table Tennis* n'en propose même pas. Et finalement, je me plais à rêver d'une carrière classique avec son lot d'équipements inutiles à acheter, ses nombreux tournois répétitifs et sa création de sportifs avec répartition des compétences. Hélas, il faudra se contenter de quelques compétitions au niveau de difficulté variable… Rien de passionnant. Mieux vaut disposer d'une connexion Xbox Live, le titre tournant à merveille en online.


Onze sportifs fictifs *et pas de création possible, c'est léger pour la durée de vie solo et pour le Live.*


Le seul bon point du solo reste l'efficacité de l'I.A. *En difficulté maximale, le challenge est relevé.*

notre avis

Damien
Ping !



Je n'y croyais pas jusqu'à ma visite dans les studios de Rockstar à Londres, et pourtant *Table Tennis* se révèle très prenant. Si les commandes s'assimilent rapidement, un entraînement poussé permettra de rendre les parties techniquement pointues, et la moindre faute ne sera plus permise. Le seul véritable regret concerne le mode Solo bien peu passionnant. Appelez donc vos potes ou jouez sur le Live pour en profiter un maximum. Le ping-pong est un sport individuel, mais *Table Tennis* s'apprécie surtout en collectif.

Reyda
Ouaip !



Ça faisait bien depuis le *MSX* que j'avais pas joué au ping pong sur un écran, moi… *Table Tennis* est peut-être très dépouillé, mais c'est justement cette saveur minimaliste qui le rend si séduisant. Pas de temps perdu dans les menus, des chargements rapides, des tas de trucs à débloquer et une vraie profondeur de jeu. Mention spéciale : l'ambiance sonore qui chauffe au fur et à mesure du match avec la foule qui scande le nom de votre personnage !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
Des commandes simples à assimiler, mais de vraies tactiques de jeu à développer.

RÉALISATION ★★★★★
Des échanges pimentés par une superbe mise en scène : gros plans, lumières…

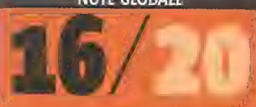
BANDE-SON ★★★★☆
Le rythme des musiques s'intensifie au fil des échanges… un bonheur !

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Tout l'intérêt de Table Tennis réside dans le multijoueur, dommage pour le solo.

LE PLUS
Technique et nerveux, *Table Tennis* simule parfaitement un sport que nous avons tous pratiqué.

LE MOINS
Les joueurs solitaires risquent de s'ennuyer rapidement en l'absence d'un mode Carrière.

NOTE GLOBALE


16/20

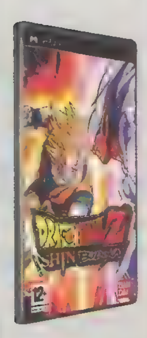


testé par Cony

> baston
> 1 joueur (jusqu'à 2 en local)
> tous publics



Les pires ennemis que la Terre ait connus reviennent des enfers pour se venger. Aidez Goku et ses pairs à les renvoyer d'où ils viennent !



Éditeur
Atari
Développeur
Dimps
Prix
50 € environ



Une esquive latérale de Trunks et le Final Flash de Vegeta n'aura servi à rien ! C'est bon, la 3D !

Dragon Ball Z : Shin Budokai
PAS DE CHICHI !

ON CROYAIT LA SÉRIE DES *DBZ* SUR LE DÉCLIN AVEC UN *TENKAICHI* EN DEMI-MESURE. IL N'EN EST RIEN ET CE NOUVEAU *BUDOKAI* LE PROUVE DE FAÇON INCONTESTABLE !



Dirigez Paikuhan, le champion du paradis : une première !

Au vu des nombreuses versions de *DBZ* disponibles, il devient difficile de faire un jeu original, même si l'intérêt premier du soft réside dans ses combats acharnés et le nombre impressionnant de persos. Pour cet opus, les développeurs ont pris le parti d'adapter le scénario du film DBZ : Fusion qui, bien que très fantaisiste, colle parfaitement à l'univers de la série. Nous retrouvons Goku et sa clique aux prises avec tous les méchants de la saga (Cell, Buu, Frieza et les autres) revenus de l'enfer à cause d'une brèche spatio-temporelle.

UN CONCEPT HYBRIDE

Le jeu se présente comme un *Budokai* classique, vous dirigez vos combattants dans des environnements en 3D où vous évoluez librement, en vue de profil. Vous disposez de multiples combos, d'esquives et d'attaques téléportées et surtout, de coups spéciaux détonants. La différence avec les autres opus est qu'ici, les Kamehas et autres salves d'énergie se réalisent en temps réel à la façon de *Tenkaichi*, aucune cinématique ne venant stopper l'affrontement. Comme d'habitude, le jeu propose de nombreux modes : story, entraînement, missions spéciales, duels... En remportant des victoires, vous gagnez de l'agent qui sert à acheter des options pour personnaliser votre carte de joueur. Celle-ci sera votre carte d'identité lors des duels acharnés en Wi-Fi que propose le jeu. Très rapide, parfaitement animé, doté d'effets spéciaux hallucinants et sacrément pêchus, ce *Budokai* se hisse au niveau des versions PS2 voire au-dessus ! Un incontournable PSP... Il était temps !

Cony
Oui, oui, oui !



Alors que les autres versions revisitaient, synthétisaient ou survolaient l'histoire originale, ce nouveau *DBZ* s'offre un scénario inédit qui tient la route. Le mode Story, accrocheur et varié, assure une bonne durée de vie. Mais le point fort du jeu réside dans ses affrontements rageurs et leurs superbes animations. Que ce soit les attaques, les esquives ou un rétablissement après un coup, les mouvements des persos sont classes ! Ça speede, ça cogne sec, en un mot, ça tabasse !



Ces deux-là n'en finiront jamais de s'affronter ! Vegeta semble ici en mauvaise posture.



Votre ki au maximum, déclenchez une super attaque accompagnée d'une petite animation.

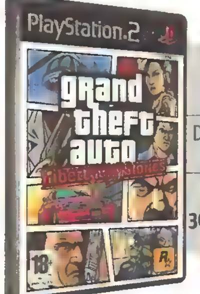
JOUABILITÉ	••••
RÉALISATION	••••
BANDE-SON	••••
DURÉE DE VIE	••••

LE PLUS
Rapide, pêchu et bien réalisé, un sans-faute !

LE MOINS
Une traduction française médiocre.

NOTE GLOBALE
16/20

baston



Éditeur
Take Two
Développeur
Rockstar
Prix
30 € environ

> action > 1 joueur > adulte

L'HISTOIRE se répète

LA PS2 QUI ÉMULE UN JEU PSP, ON AURA TOUT VU ! ALORS, QUE PEUT-ON ATTENDRE, POUR UN PRIX AUSSI ACCESSIBLE ? DU FUN, ÇA, C'EST SÛR. QUANT À UNE ÉVOLUTION...

> Votre mission

Toni Cipriani compte bien reprendre sa place au sein de la famille Leone. Il est prêt à tout… mais il ne sait toujours pas nager. C'est ça le hic !

À l'annonce du portage PS2 de ce *GTA : Liberty City Stories*, les hypothèses les plus insensées ont été soulevées à la rédac. Car si l'épisode PSP, sorti en décembre dernier, nous avait séduits, tant les situations d'un goût douteux étaient sublimées par un second degré constant, on pouvait se demander à juste titre de ce qu'il en resterait sur console de salon. Les amputations techniques – comme l'impossibilité de nager – seraient-elles corrigées ? La réponse est non. Car hormis la jouabilité revue pour le pad de la PS2 et l'absence de multijoueur, cette adaptation est identique à la version portable. Au programme donc : une ambiance trash, dans la lignée de la série, mais une réalisation bien en deçà du dernier, du magnifique, du mémorable *San Andreas*.

DÉJÀ-VU...

Partons d'un constat très simple : les joueurs se divisent en deux catégories. Ceux qui possèdent *Liberty City Stories* sur PSP et les autres. Ce sont ces derniers qui trouveront un intérêt à vivre les aventures de Toni Cipriani au sein d'une ville mythique qui deviendra ensuite la scène de *GTAIII*. La question est donc de savoir si, pour trente euros, le jeu en vaut la chandelle, d'autant plus qu'il succède à *San Andreas*, l'épisode le plus abouti de la série (techniquement parlant, l'ambiance hip-hop n'étant pas du goût de tous). Eh bien, côté réalisation, *Liberty City Stories* n'évolue pas d'un pixel depuis sa version portable et affiche donc des personnages mal modélisés et des effets graphiques très pauvres. Les véhicules en pâtissent également, avec dégâts sommaires et aliasing prononcé. Bref, si l'univers est toujours aussi cohérent, et c'est le principal, les

Les graphismes ne traduisent pas *le plaisir procuré par la destruction d'un immeuble. C'est bien dommage.*

Les courses de rue en pleine ville *font partie de ces missions annexes qui prolongent la durée de vie.*





Vos cibles sont signalées sur le radar et à l'écran. Un gameplay bien rodé !

Lorsqu'un supérieur le traite mal, Toni crève l'abcès d'une manière musclée...

Conçues pour la PSP, les missions sont plus courtes et le scénario est simple.

Des voitures, des deux-roues mais pas d'hélicos, d'avions et de jet-packs.

Débarrassez-vous de certaines caisses pour en retirer un peu de fric.

Filature, escorte, assassinat, attentat... les missions sont drôles et variées.

On retrouve le Liberty City de GTAIII. Mais cela reste bien moins vaste que les contrées de San Andreas.

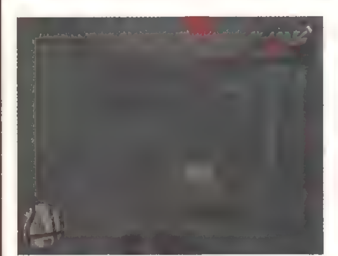
graphismes font peine à voir sur PS2.

... MAIS BON !

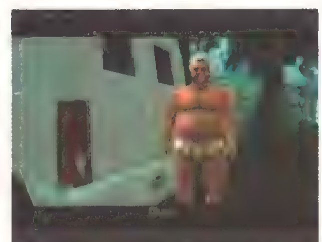
Pourtant, *Liberty City Stories* reste un épisode singulier. Sans faire évoluer la série (vous l'avez compris), il apporte son lot de missions déjantées et son humour toujours aussi noir et corsé dans les milieux mafieux de Liberty City. Car pour devenir le bras droit de Leone, Toni est prêt à tout. Certes, escorter des prostitué(e)s, c'est devenu d'un banal... mais découper au hachoir le proprio d'une charcuterie pour ensuite livrer la « viande » à cette même enseigne, ça l'est moins ! Relèvent de la même veine élégante le prêtre pas très catholique ou votre mère qui, pour vous faire comprendre que vous êtes un fils indigne, engage des tueurs à gages. Bref, du pur *GTA*. Si vous n'avez pas de PSP, cette aventure ne se refuse pas.

Prêt à tout !

Au pays du vice et du mauvais goût, *GTA* est roi. Le jeu élimine le politiquement correct à coups de fusil à pompe, supprime la morale au sniper et se plaît à engendrer la polémique. La question n'est pas de savoir si ce titre peut être mis entre toutes les mains mais plutôt de savoir si vous êtes prévenu avant de vous le procurer. Maintenant, vous l'êtes. *GTA*, un univers impitoyable, aussi cynique qu'ironique.



Découpez ce charcutier au hachoir pour revendre ses restes à son enseigne. Ça vous donne un avant-goût, non ?



Un pervers qui se déguise en nourrisson avant de passer à l'acte au fond d'un parc avec des prostituées... Culte !



Uniforme sado-maso pour un de vos commanditaires. C'est totalement gratuit, soit. Et alors ? Ça fait rire, non ?

notre avis

Damien
Non !



Ce « non » vous choque, j'imagine, pour un jeu noté à 14. Mais pour tout vous avouer, je ne vois pas l'utilité de cet épisode. Alors bien sûr, ceux qui n'ont pas eu la chance de découvrir ce *Liberty City Stories* sur PSP me contrediront. Mais si la version PSP était agréable, c'est justement parce qu'elle était portable ! On excusait alors la régression technique pour profiter des missions déjantées. Sur PS2, l'ambiance est toujours là... mais le titre fait pâle figure après le gigantesque *San Andreas*.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★½
Aussi bien à pied qu'en voiture, c'est toujours mieux au pad PS2 que sur PSP.

RÉALISATION ★★
Identique à la version PSP, mais sur sa télé, ça passe forcément moins bien.

BANDE-SON ★★★★★
Il y a de tout et tout est bon. Bande-son fidèle à la réputation de la série.

DURÉE DE VIE ★★★
Une longue aventure mais moins d'extras que dans GTA : San Andreas.

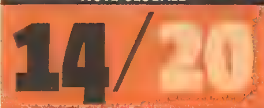
LE PLUS

Un second degré prononcé avec des missions déjantées et souvent de mauvais goût.

LE MOINS

Une réalisation bien inférieure à celle de *GTA : San Andreas*. On est pourtant sur le même support...

NOTE GLOBALE



test **New Super Mario Bros.**

Rétro JOUISSIF

> Votre mission...

Peach est blonde. Après une vingtaine de rapts, elle aurait pu acheter une lacrymo ou prendre des cours de self-défense... Ben non. Alors Mario est reparti pour un tour !



Éditeur	**Nintendo**
Développeur	**Nintendo**
Prix	**40 € environ**

À FORCE DE DIVERSIFICATION, ON SE DEMANDAIT PRESQUE SI MARIO N'AVAIT PAS OUBLIÉ SES RACINES. SON RETOUR À LA PLATE-FORME SUR DS PROUVE LE CONTRAIRE !

> plate-forme > 1 joueur (jusqu'à 2 en local) > tous publics

Que ce soit sur GameCube, GBA ou DS, aucune aventure inédite de Mario en 2D n'avait pointé le bout de son nez. Sur GC, 3D oblige, c'est *Sunshine* qui s'est illustré ; sur GBA, toute la collection des *Mario* a été rééditée (pour notre plus grand plaisir, certes, mais sans nouveauté) ; et sur DS, après la réédition de *Super Mario 64*, on attendait du neuf, et de pied ferme... C'est qu'il se la coulait douce Mario, à jouer au foot, au base-ball ou au tennis, à se livrer à des *Mario Party* avec ses potes au lieu de faire son boulot : sauver la princesse Peach dans des dédales de tuyaux 2D ! Ouf, l'heure du retour aux sources a sonné, et il s'effectue en douceur ; pas de révolution, juste des évolutions, allant du sympathique au dispensable, mais qui ne gâchent jamais l'élément phare de la série : le plaisir. Exploration, challenge et adresse sont comme toujours au rendez-vous, tout en essayant de réunir deux publics a priori incompatibles : les hardcore et les joueurs occasionnels. Selon Shigeru Miyamoto himself, ce *New Super Mario*



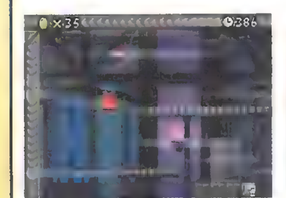
C'est un véritable serpent de blocs que vous chevauchez à cet instant. *Beaucoup de chutes fatales en perspectives avant de mémoriser son parcours !*



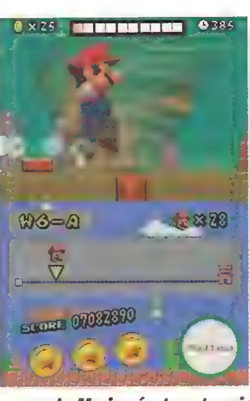



Moustache à géométrie variable

Mini ou maxi, avec carapace ou boule de feu, Mario exaucera tous vos vœux. Avec tant de pouvoirs, si vous n'y arrivez pas, c'est vraiment de votre faute !


La carapace bleue, *l'arme ultime contre les Koopas Troopas !*

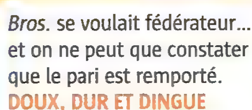

La fleur donne à Mario *le pouvoir de lancer des flammes.*


Le Mario géant peut avoir l'air gadget, *et il n'est pas efficace dans toutes les situations… À utiliser intelligemment donc !*


Bowser junior est l'un des boss *les plus faciles à vaincre de toute l'histoire de Mario.*


Bowser tout court est lui un poil plus massif, *mais pas franchement insurmontable.*

Les fantômes les plus peureux jamais vus *continuent de poursuivre la star italienne… sans grand danger.*


Sous l'eau, *le bonus carapace bleue, qui améliore vos capacités de nageur, est fortement recommandé.*


Des maisons champignons vous permettent de faire *le plein de vies ou de stocker un bonus en avance.*

Bros. se voulait fédérateur… et on ne peut que constater que le pari est remporté.

DOUX, DUR ET DINGUE

La première des forces de ce *Mario*, c'est de réutiliser tous les codes développés précédemment : les bonus, items et ennemis sont en majorité issus des volets précédents. D'accord, ça donne parfois une saveur un peu réchauffée, mais d'un autre côté c'est un peu plus de vingt-cinq ans de plate-forme qui nous contemplent au travers du double écran de la DS. En contrepartie, les nouveautés sont peu nombreuses : l'écran tactile sert à afficher un plan du monde ou la distance à parcourir jusqu'au but, et permet d'utiliser une option gardée en stock. Mine de rien, c'est plus pratique, voire indispensable, qu'il n'y paraît pour atteindre certains objectifs… L'autre compilation heureuse : outre les bonus et les ennemis, des mouvements issus de divers jeux *Mario* se trouvent réunis en une seule et même palette. Triple saut, rebond contre les murs, glissade, etc. Le joueur aigri qui osera trouver Mario trop raide peut venir me voir à la rédaction, je lui apprendrai la souplesse, moi ! Jamais le moustachu n'avait eu autant de cordes à son arc, avec des transformations qui modifient ses capacités, des mouvements multiples… Seul point noir pour la progression des newbies, des points de sauvegarde peu pratiques, du moins au début de l'aventure.

RÉTROBIEN

Au fur et à mesure de la progression, on se surprend à trépigner devant un passage ardu, à jubiler lors d'une ●●●

test New Super Mario Bros.





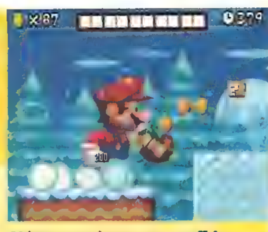
Le canon présent dans certains mondes permet de se faire expédier directement dans un autre.



Pour jouer Luigi, choisissez votre sauvegarde, et maintenez L+R avant de valider la sélection avec « A ».



Sur le dos de cette chenille géante, gardez le rythme en récupérant des bonus d'invincibilité « boostés ».



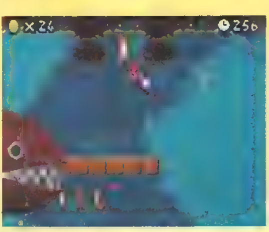
Même un géant peut souffrir. Sous cette forme, les passages étroits sont interdits.



Poursuivi par la remontée d'une lave menaçante, Mario doit sauter de plate-forme en plate-forme.



Les huit mondes ne s'ouvrent pas automatiquement les uns après les autres. Il faudra les chercher !



Poursuivi par une murène géante, notre héros doit nager à contre-courant pour récupérer les étoiles.



La glissade de Mario permet de faire le ménage parmi les ennemis, au point de débloquer des bonus.

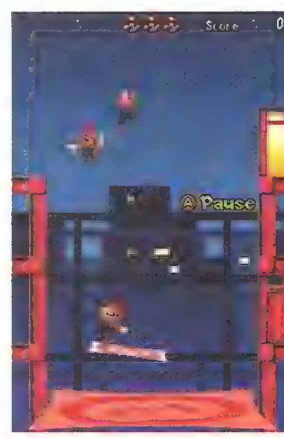
●●● transformation en géant, ou à pleurer de joie après avoir gagné les trois pièces d'or d'un niveau riche en Koopas Troopas et autres Lakitus sournois... Tous ces moments rappellent avec nostalgie les *Mario* de notre enfance, mais, revers de la médaille, peu de nouveautés ont été ajoutées. Même les mini-jeux reprennent en grande partie ceux du *Super Mario 64 DS*, et le mode Deux joueurs, rigolo mais vite lassant, ne servira qu'à se distraire entre deux longues parties en solo.

RÉTRO D'OR

Malgré ces peccadilles, inutile de nier l'évidence : la recette fonctionne encore. Et plus que jamais. À l'heure où certains genres fondateurs du jeu vidéo sont amenés à disparaître, peu exploités qu'ils sont par la next gen et des éditeurs « visionnaires », *New Super Mario Bros.* décroche coup sur coup le statut de nouveau hit et de « coup d'œil dans le rétro ». Après tout, sa vraie originalité ne vient-elle pas de son classicisme ? Je vous laisse méditer là-dessus... ■

Y en a un peu plus...

... J'vous le laisse quand même ? En guise de mini-jeux bonus, Mario nous ressert un max de titres déjà joués dans *Super Mario 64 DS*. Comme ils sont sympas et qu'il y a quelques rares nouveautés, on ne dira rien pour cette fois.



À l'aide du stylet, vous devez dessiner des trampolines pour envoyer les petits Mario vers la sortie.



Déjà star parmi les mini-jeux de Super Mario 64 DS, le lance-pierres continue de faire des émules !

notre avis

Vincent
L-oui-gi !

Depuis le temps qu'on attendait un vrai jeu de plate-forme *Mario* inédit sur consoles Nintendo... Autant dire que la pression était forte ! Mais la pression, le plombier la maîtrise, et nous assène, malgré quelques redites et peu de nouveautés, un jeu maîtrisé, jovial et carrément addictif. Les heures défileront sans que vous n'y preniez garde, le temps de cumuler tous les passages secrets et pièces d'or de chacun des mondes... Un pur bonheur rétro remis au goût du jour : du grand art !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★★
Comme toujours (en tout cas en 2D), Mario jouit d'une maniabilité irréprochable.

RÉALISATION ★★★★☆
On attendait plus, mais on obtient beaucoup de charme rétro et de cohérence.

BANDE-SON ★★★☆☆
Rare « point faible » : les musiques sont peu nombreuses et peu originales.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Finir le jeu à 100 %, éclater ses amis en versus et tâter des mini-jeux. Du challenge !

LE PLUS
Le retour du bon vieux jeu de plate-forme à l'ancienne. La tradition paye !

LE MOINS
Léger manque de surprises, mini-jeux presque tous déjà vus... et musique un chouïa décevante.

NOTE GLOBALE

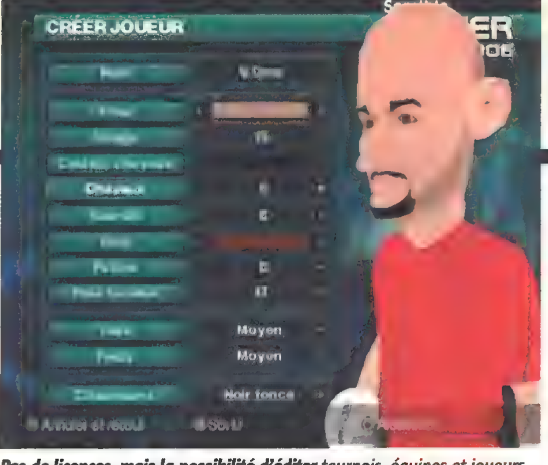
18/20



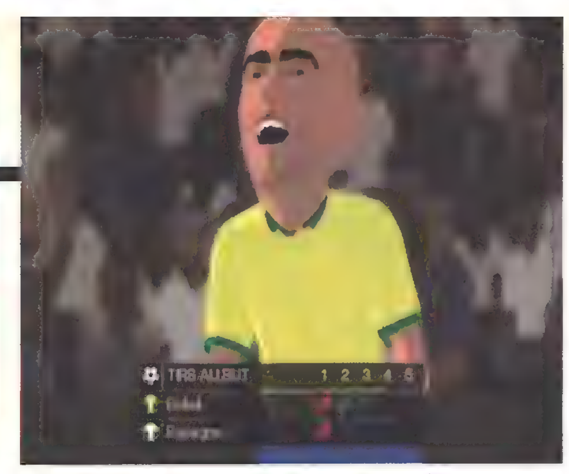
Testé sur PS2 par Damien



Éditeur **Codemasters**
Développeur **Codemasters**
Prix **40 € environ**



***Pas de licences, mais la possibilité d'éditer** tournois, équipes et joueurs... Histoire de fidèlement recréer l'équipe de C+.*



***La modélisation en SD des sportifs n'apporte rien,** la réalisation graphique (et sonore) étant réduite à son strict minimum.*

Sensible Soccer 2006
MAL CADRÉ !

> sport
> 1-4 joueurs
> tous publics



JOUABILITÉ	★★
RÉALISATION	★★
BANDE-SON	★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE **08/20**

Prenant à contre-courant la tendance ultra-réaliste des jeux de foot actuels, *Sensible Soccer* tente de nous rafraîchir, mais sans jamais y parvenir. La consigne était de réaliser un titre arcade et accessible pour qu'un large public, pas forcément fan de foot, puisse en profiter, mais certains défauts nuisent trop rapidement au plaisir de jeu. Limité à l'accélération, le pressing, le tacle, la passe et le tir, le joueur se retrouve confronté à un gameplay extrêmement basique. Même la possibilité de brosser exagérément ses frappes n'apporte pas réellement de profondeur. Très imprécise, la jouabilité souffre aussi d'une physique de balle pas toujours cohérente, certains rebonds du ballon paraissant bien proche du bug (notamment lorsque le gardien boxe le cuir). Bref, l'idée n'était pas mauvaise et l'exhaustivité des modes de jeu, des bonus à débloquer (ballons, terrains, coupes de cheveux...) et des équipes auraient assuré une excellente durée de vie... Mais le plaisir de jeu n'est vraiment pas au rendez-vous.

Testé par Cony



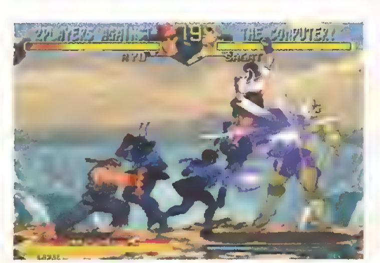
Éditeur **Capcom**
Développeur **Capcom**
Prix **30 € environ**

Street Fighter Alpha Anthology
AU BONHEUR DES FANS

> baston 2D > 1-2 joueurs > tous publics



***Dans Gem Fighter, plus vous ramassez de joyaux,** plus vos coups sont puissants.*



***Dans le Dramatic Battle,** la jauge de vie est commune aux deux équipiers... Attention !*



***Plus jeunes que dans SF II,** les persos disposent de coups spéciaux plus nombreux... Bizarre !*

JOUABILITÉ	★★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE **15/20**

Après l'anthologie *Street Fighter II*, il fallait s'attendre à ce que Capcom applique le même concept à la série des *SF Alpha* (*SF Zero* en France). Pour les retardataires du fond de la classe, rappelons que *SF Alpha* met en scène les héros de la série dans leurs jeunes années. Vous retrouverez donc Ken, Ryu et leurs acolytes – ainsi que des persos inédits – issus de jeux comme *Final Fight*. Cette anthologie comprend les trois jeux *SF Alpha* plus l'édition Gold du *SF Alpha II*, jamais sorti en France. Celui-ci (comme *SF Alpha 3)* propose un mode Dramatic Battle où deux persos affrontent un ennemi imposé. La surprise, c'est la présence de *Gem Fighter*, sorte de *SF* simplifié et très fun proposant des persos SD. Vous retrouverez également tous les systèmes de combos, de coups spéciaux développés au fil du temps ainsi qu'une trentaine de persos. Quant aux mécanismes de jeu, si vous ne les connaissez pas, cette anthologie n'est pas faite pour vous !

UN MANQUE d'aspiration

CELUI QUE CERTAINS QUALIFIAIENT DE ROI DE LA MOTO NE FAIT PAS BEAUCOUP D'EFFORTS ET SOUFFRE UN PEU PLUS DE LA CONCURRENCE AUJOURD'HUI… MAIS IL LUI RESTE ENCORE QUELQUES ARGUMENTS.

> course > 1-4 joueurs (jusqu'à 16 online)
> tous publics





> Votre mission...

Incrustez-vous dans le championnat de MotoGP pour faire la misère à Valentino Rossi ! Si le cœur vous en dit, vous pourrez même participer aux championnats plus urbains du mode Extrême...



En mode Course Simple ou sur le Live, *vous pourrez incarner votre pilote préféré... Valentino Rossi ?*



Par temps de pluie, rester trop près de vos concurrents *peut être mauvais pour la visibilité...*

Inconditionnel de la série *MotoGP* (celle de Climax hein, pas celle de Namco !) depuis ses débuts sur Xbox et sur le Live, je dois avouer avoir changé de camp depuis la sortie d'un certain *Tourist Trophy*. Le jeu de Polyphony a calmé mes ardeurs avec son gameplay bien plus réaliste et ses modèles physiques de tueur ! Bref, je savais bien que revenir à ce bon vieux *MotoGP* transformerait mes bons souvenirs en relative déception. Dès le stade de la preview, cette édition 2006 trahissait le manque de courage de Climax qui, malgré son talent, se contente simplement de « mettre à jour » son bébé depuis 2002. Nouvelle saison, nouveaux pilotes, nouveaux circuits... On connaît la chanson maintenant. Notez quand même que, jusqu'à aujourd'hui, chaque nouvel opus apportait un petit truc en plus (le mode Online de *MotoGP2*, le mode Extrême de *MotoGP3*). Ici, si on se refuse à considérer le passage à la nouvelle génération et l'affichage HD comme des nouveautés en soi, il y a vraiment peu de choses à se mettre sous la dent...

UN ADD-ON DE LUXE ?

Quoi de neuf dans ce nouvel opus ? Pour les vrais fanas du championnat de *MotoGP* tout d'abord, sachez que Climax n'a plus une saison de retard : ce sont bien les pilotes, bécanes et circuits de 2006 qui sont ici représentés (même si vous pourrez commencer par la saison 2005 si vous le souhaitez). Côté Xbox Live, on note également de petits ajouts sympas avec la possibilité de créer son propre mode de jeu sauvegardable, de se poser en simple spectateur ou même en commentateur. Rien de transcendant, mais une expérience toujours plus complète en perspective. Enfin, les courses du mode Extrême ont été un brin modifiées pour favoriser la prise de vitesse, tandis que deux circuits ont été ajoutés (un en mode MotoGP, l'autre en Extrême). En dehors de ces petites nouveautés et de ces mises à jour, force est de constater que le plus gros argument de *MotoGP'06* reste le passage sur next gen, et l'affichage HD qui va avec.

PLEIN LES MIRETTES

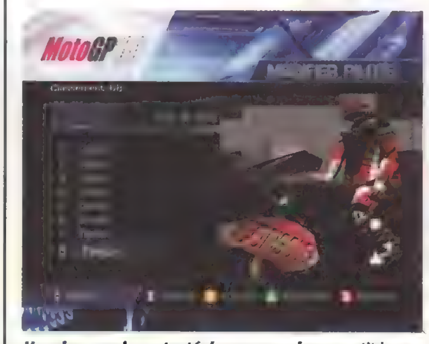
Côté réalisation, le jeu de Climax se positionne comme le roi de la discipline. Nous avons là le seul et unique jeu de moto sur Xbox 360, mais aussi et surtout le plus beau toutes consoles confondues. Si en plus vous avez une télé HD, autant dire que le résultat est délicieux. Toutes les forces des opus précédents sont à nouveau réunies, avec des environnements chargés de détails, des textures photoréalistes, de beaux effets, une modélisation de très bonne facture et une vitesse d'animation tout ce qu'il y a de plus sensationnelle. Bref, les artistes de Climax ont une nouvelle fois fourni un boulot conséquent, même si l'on pouvait attendre encore plus de ce passage à la nouvelle génération...

SIMU, OÙ ES-TU ?

En fait, la déception vient plus du gameplay. Les trois premiers *MotoGP* sur Xbox avaient su maintenir une formule mi-arcade mi-simulation franchement satisfaisante et si, à l'époque, on s'accommodait sans peine de petits défauts redondants, on ne voudra pas forcément faire preuve d'autant d'indulgence aujourd'hui. En effet, je ne me remets toujours pas de la disparition des paramètres de simulation (le jeu ne vous laisse plus●●●

La kékécyclette

Comme d'habitude, vous pourrez bien entendu customiser le look de votre bécane grâce à une pléthore d'options. Texte, formes basiques, dessins préconçus, déformations... Il y a vraiment de quoi faire de jolies créations. Idéal pour se la péter sur le Xbox Live.



Hop, je me suis contenté de vous pondre *un petit logo...*



... pour vous faire un coucou *depuis la piste !*

Éditeur
THQ
Développeur
Climax
Prix
70 € environ

course

test MotoGP'06



Les ralentis offrent de belles scènes de ce genre, que l'on peut déguster à loisir.



Sur la grille de départ du seul nouveau circuit de cette édition 2006 : Shanghai.



Les chutes sont assez rares, il faut vraiment y aller comme un bourrin pour se crasher !



L'art de la trajectoire reste très important à maîtriser dans les niveaux difficiles.



Malgré le manqué de nouveautés, MotoGP offre d'excellentes sensations de vitesse.



Rien de tel que la vue bulle pour faire le plein d'adrénaline.

●●● le choix; même si l'on peut débloquer un mode Legend plus technique) tandis que les gros défauts d'I.A. n'ont pas bougé depuis le premier opus de 2002 (ces satanés adversaires qui vous foncent dedans) ! Devant les grandes qualités de gameplay du récent *Tourist Trophy* sur PS2, Climax aurait pu avoir la décence de bosser un peu plus sa formule, surtout lors d'un passage à une nouvelle génération. Mais rassurez-vous : on prend toujours du plaisir grâce aux spécificités de *MotoGP*, à savoir d'excellentes sensations de vitesse, une vingtaine de bécanes simultanément en course, un mode Online ultra-complet et un pilotage qui reste au-dessus de la moyenne (on ne peut pas faire n'importe quoi non plus). Bref, reste à savoir si vous voudrez mettre le prix pour avoir à peu près le même jeu que l'année dernière, avec les mêmes qualités et les mêmes défauts, simplement mis à jour et (beaucoup) plus beau. ■



Reflets sur le casque, weeling classieux laissant apparaître l'ombre de la moto, angle idéal pour admirer les détails... Rien à dire, j'assure.

Extrême et bienvenu

Le mode Extrême, qui avait fait son apparition dans *MotoGP3*, a bien évidemment été conservé. Le principe : vous proposer trois championnats hors MotoGP, sur des routes de campagne ou en pleine ville, histoire de vous changer les idées, d'acheter de nouvelles bécanes et d'utiliser l'argent amassé pour les upgrader. On note l'ajout d'un nouveau circuit, ainsi que la refonte partielle de tous les autres, le principe étant de les rendre plus rapides.



Des courses se déroulent en pleine ville, ce qui donne des environnements un peu moins vides que ceux des circuits.



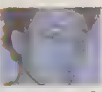
Vous devrez commencer avec des 600 cc avant de pouvoir vous payer une 1 000 cc ou une 1 200 cc.



Jouer en mode Extrême c'est aussi un plaisir pour les yeux... C'est quand même plus joli qu'un bête circuit, non ?

notre avis

Julo
Oui, mais...



Oui, *MotoGP* reste un bon jeu de course. Oui, c'est une valeur sûre pour se rincer les yeux version HD et s'éclater sur le Xbox Live. Simplement, la disparition des options de paramétrage Arcade/Simu représente à mon humble avis un vrai scandale, même compensée par l'arrivée du mode Legend. Tout ce que je souhaite, c'est que le prochain opus se concentre sur l'I.A. et le réalisme du pilotage. En attendant, je vais quand même aller me faire quelques parties avec plaisir...

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Le gameplay donne plus dans l'arcade que dans la simu, mais les sensations restent bonnes.

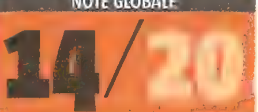
RÉALISATION ★★★★☆
Le saut de génération n'est pas si bluffant que ça, mais ça reste très beau, surtout en HD bien sûr.

BANDE-SON ★★★☆☆
Les bruitages sont plutôt réalistes et l'habillage musical donne dans le classique et l'efficace.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
De nombreux championnats, modes de difficulté et un mode Online conséquent.

LE PLUS
De bonnes sensations, un challenge intéressant et surtout un excellent mode Online.

LE MOINS
Des défauts persistants et les options de paramétrage de réalisme ont disparu !

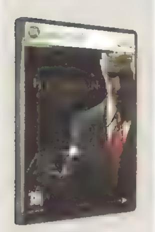


NOTE GLOBALE
14/20

test



Testé sur Xbox 360 par Julo



Éditeur
Eidos
Développeur
Io Interactive
Prix
70 € environ (également disponible sur Xbox et PS2)



Malgré le costume, je viens d'éveiller les soupçons de ce flic... Mieux vaut filer rapidos.

Hitman : Blood Money

47 BIS

> infiltration > 1 joueur > adulte

L'agent 47 nous a réservé une petite surprise ce mois-ci. Porté aux nues par mes soins dans le dernier numéro, *Hitman : Blood Money* fait à nouveau parler de lui avec sa version Xbox 360. Il s'agit toujours d'un excellent jeu, bien sûr, avec un design très soigné, un gameplay infiltration vraiment unique et tripant, un humour si spécial et des possibilités étendues... Du côté de la réalisation en revanche, si effectivement (et fort heureusement) cette édition next gen est la plus belle des trois, elle ne reste qu'un portage bête et méchant. Jouer sur un écran HD fera une belle différence, résolution oblige, mais sur une télé classique, les améliorations ne sont pas flagrantes. On remarque par exemple des textures beaucoup plus fines, mais pas de quoi se taper la tête contre les murs. Bref, s'il y a de quoi préférer cette version aux autres, il n'y a pas de quoi se payer une 360 pour elle...



J'en connais un qui va bientôt finir à la flotte, ni vu ni connu, d'une petite poussette discrète.



JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★★★★
BANDE-SON	★★★★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE
16/20

vite vu





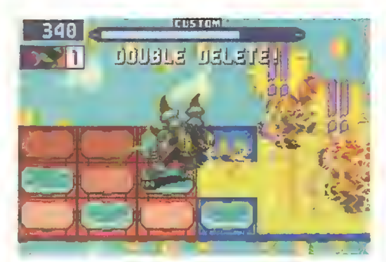
Testé par Gia

Éditeur
Capcom
Développeur
Capcom
Prix
45 € environ

Mega Man Battle Network 6 Cybeast Falzar / Gregar

DEUX MEGA MAN À MÉLANGER

> action-RPG > 1 joueur (jusqu'à 2 en local ou online) > tous publics



Une transformation Gregar. Le héros a quelques tours pour placer de grosses attaques.



Choisissez vos attaques, transformations et combinaisons en fonction de l'ennemi.

Déjà le sixième épisode de *Mega Man Battle Network* ! On aura droit cette fois à deux versions du même jeu. L'intrigue reste la même, mais des détails changent. Lan Hikari, un jeune garçon féru d'informatique, déménage dans une nouvelle ville. Il se connecte très souvent sur le Net, où il retrouve Mega Man, son acolyte virtuel. La nouveauté de ce numéro six, c'est la possibilité pour Mega Man de se transformer en bête féroce pendant les combats. La nature de ces mutations dépend des bonus accumulés, mais aussi, de la version que vous possédez : *Falzar* ou *Gregar*. De plus, la stratégie pendant les combats change aussi, avec les objets qui diffèrent. Il faudra donc échanger ses données avec d'autres joueurs de *Mega Man*, en link ou par le système Wi-Fi. Voici un excellent *Battle Network*, qui dépoussiérera votre GBA.



JOUABILITÉ	★★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★★★

NOTE GLOBALE
14/20





Éditeur
2K Games
Développeur
The Collective
Prix
45 euros
environ

> action-aventure
> 1 joueur > adulte

UNE MISE en Cène

LIVRE À SUCCÈS, PUIS FILM ÉVÉNEMENT, LE *DA VINCI CODE* NE POUVAIT PAS FAIRE L'IMPASSE SUR L'UNIVERS DU VIRTUEL. ON NE S'EN RÉJOUIRA QUE MODÉRÉMENT...

> Votre mission...

Tour à tour spécialiste en symbolisme et brillante cryptographe, apprêtez-vous à découvrir un secret que l'Église catholique romaine tente de dissimuler depuis les premières Évangiles...

Tiré du film, lui-même tiré du livre, lui-même fortement basé sur un ouvrage auquel chacun accordera plus ou moins de crédit et connu sous le nom de Bible, le *Da Vinci Code* est assurément le fruit d'un esprit provocateur et génial. Dan Brown, même si le phénomène *Da Vinci* lui a manifestement échappé, a le mérite d'avoir su manipuler avec brio et instiller le doute. Ou comment, en mélangeant religion et théorie du complot, est-on capable de s'assurer la plus grande campagne de promotion mondiale...

DA VINCI GOD

Inutile de revenir sur le scénario du livre, ni sur toutes les contre-enquêtes qui en ont découlé. Si vous êtes intéressé par *Da Vinci Code*, le jeu, vous savez déjà forcément à quoi vous attendre. Ici, Robert Langdon et Sophie Neveu, que vous incarnez tour à tour, sont confrontés à de multiples énigmes : anagrammes, puzzles, énigmes, messages chiffrés à décoder, jeux d'adresse ou de mémoire... En l'espace de onze niveaux, et en traversant maints châteaux, églises et musées, votre sens de la logique et de l'observation sera mis à rude épreuve. C'est d'ailleurs l'intérêt principal du jeu, qui distille intelligemment les références culturelles et religieuses en même temps qu'il développe l'histoire. Hélas, dire que le reste ne suit pas tient de l'euphémisme...

QUAND T'ES NAZE...

Manifestement tenu de sortir en même temps que le film, le jeu *Da Vinci Code* sent à

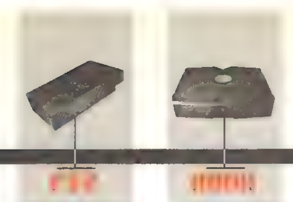




Si le jeu est inspiré du film, *il ne propose pas les acteurs officiels (Hanks, Toutou...). La licence devait couter vraiment trop cher...*



La Cène, ou le dernier souper, *est ici une œuvre centrale, celle qui remet en cause les bases de la religion chrétienne. Passionnant, forcément.*



Testé sur **PS2**

plein nez le produit fini à la va-vite, limite bâclé. Difficile de ne pas soupirer devant les quelques murs invisibles du jeu, les réactions amibiennes d'ennemis incapables de voir le personnage qui vous accompagne les frôler ou cette cinématique risible, dans laquelle le grand méchant du jeu, d'un plan à l'autre, n'a rien sur le crâne puis porte une capuche... Tout ça ne fait pas très sérieux. Mais c'est l'ensemble du jeu qui déçoit. Graphiquement, seuls certains décors s'en sortent avec les honneurs, les combats « à la PaRappa the Rapper » sont sans grand intérêt et la lourdeur globale est pesante : un zoom de trop sur un tiroir interdit d'accéder à l'inventaire, un objet à la main empêche d'ouvrir une porte, le système de sauvegarde oblige au reset lorsqu'on veut sélectionner un moment précis sur un niveau... Quelques semaines de développement supplémentaires n'auraient manifestement pas fait de mal. Une licence décevante sur bien des points, donc, mais qui remplit, certes sans génie, sa fonction de titre grand public intéressant et accessible. ■



***En trois ou quatre coups,** ce puzzle peut être résolu. Évidemment, si vous commencez mal, ça peut être plus long.*

***L'énigme des chandeliers :** très chiante, pas très claire et finalement pas si difficile, le hasard faisant bien les choses...*

***Le Da Vinci Code invite** le joueur à visiter différents endroits prestigieux. Ici, l'église Saint-Sulpice.*

***On pense avoir droit à un peu de subtilité** avec le système d'embuscade. Ce n'est évidemment pas le cas...*

***Généralement faciles,** mais ne vous laissant parfois guère de chances, les combats directs sont à éviter. Attaquez dans le dos...*

***Le méchant tue,** évidemment, il est blanc de peau et il a des yeux rouges. La réincarnation d'un méchant lapin albinos ?*

Connaissance, nourriture de l'âme

Plus vous avancerez dans le *Da Vinci Code*, plus vous découvrirez d'indices et de références concernant maintes découvertes et personnalités. Ne vous laissez pas décourager par l'interface assez morne des menus, qui vous invitent à lire dans une austérité pieuse l'histoire de saint Pierre, celle du chevalier Galaad, à découvrir le système télégraphique de Claude Chappe ou bien ce que sont les textes apocryphes. Ce sont tous ces éléments qui rendent le jeu intéressant. Bien sûr, vous aurez également droit à des biographies de personnages inventés, ceux que vous croiserez dans le jeu, mais c'est pour étoffer le scénario et lui donner plus de corps.







notre avis

Chris
Oui, mais...



En jouant au *Da Vinci Code*, je m'attendais à répéter certains des moments les plus brûlants de l'histoire chrétienne, et à faire un autodafé de l'œuvre polémique. Finalement, je l'avoue, je me suis pris au jeu. Certes, la réalisation est médiocre, mais les énigmes, plutôt bien trouvées, servent avec bonheur un scénario qui a le mérite de regorger de références historiques, religieuses et culturelles. Le seul véritable intérêt de ce titre réside d'ailleurs dans le fait qu'il éclaire, à sa manière, un tant soit peu les esprits...

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
On déplorera surtout le manque d'intérêt des combats et l'interface parfois peu instinctive.

RÉALISATION ★★★☆☆
L'ensemble est très moyen. Les décors s'en sortent à peu près, mais sont souvent sombres.

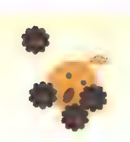
BANDE-SON ★★★☆☆
Voix juste ce qu'il faut de convaincantes et musiques écoutables. On s'en sort bien.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Onze niveaux pour quinze heures de jeu environ, selon vos capacités de déduction.

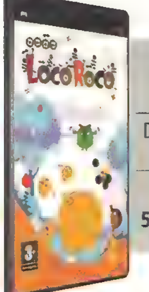
LE PLUS
L'ambiance du *Da Vinci Code*, ses énigmes, ses nombreuses références culturelles...

LE MOINS
Les phases d'action sont ratées et la finition du jeu laisse à désirer. Une licence sans éclat...

NOTE GLOBALE
12/20



UNE LOCO un peu folle



Éditeur **Sony**
Développeur **Sony**
Prix **50 € environ**

> plates-formes > 1 joueur > tous publics

FÉLICITATIONS À SONY QUI SEMBLE AVOIR ENFIN COMPRIS QUE LES RÉÉDITIONS DE GRANDS JEUX PS2 NE SUFFIRONT PAS À LA PSP. *LOCOROCO* LE PROUVE AVEC TALENT !

> Votre mission...

Vous voyez *Mars Attack* ? Remplacez les humains par des boules de gomme attaquées par des extraterrestres qui veulent envahir leur planète. Sauvez-les !

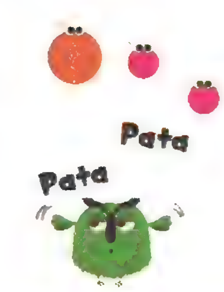
LocoRoco est un véritable concentré de technologie. On pourrait même dire que c'est l'aboutissement d'un travail minutieux et d'années de développements à coups de milliers de dollars. Vous trouvez ça crédible, vous ? Non, et vous avez raison. À vrai dire, *LocoRoco* est un jeu simple qui procure tout simplement beaucoup de bonheur. Comme quoi, il suffit d'une idée et d'un bon concept pour faire un vrai jeu, rien de plus.

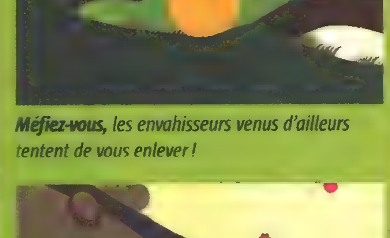
ROND COMME UN BALLON

Loco est une boule de gomme dont le but est de survivre. Assailli par des extraterrestres, il part retrouver ses semblables, les Locos. Dès qu'il en croise un, il l'absorbe et devient de plus en plus gros pour former un énorme blob, le fameux LocoRoco, l'incarnation symbolique de l'union des Locos. À vous de le mener à bon port, c'est-à-dire à la fin des quarante niveaux proposés. Vue de profil et en 2D traitée en cel-shading, l'aventure se déroule comme un jeu de plate-forme classique. Outre son univers totalement délirant, *LocoRoco* bénéficie surtout d'une jouabilité inédite. Pressez sur R pour faire pencher le décor vers la droite et avancer. Appuyez en même temps sur la touche L et Loco saute vers la droite. Inversez les manipulations pour aller à gauche. C'est simple, on vous le disait. Le bouton Rond sert lui à désunir ou, au contraire, à rassembler les Locos lorsqu'il le faut, pour passer à travers d'étroits tunnels par exemple.

L'ART DU BON REBOND

Une jouabilité basique donc mais qui recèle quelques finesses. Atteindre une plate-forme haut placée passe par la maîtrise des



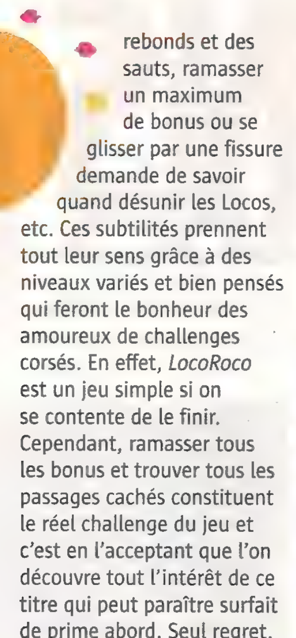


***Méfiez-vous,** les envahisseurs venus d'ailleurs tentent de vous enlever !*



***Utilisez un seul gros Loco** pour faire pencher la balance en votre faveur dans certaines situations.*



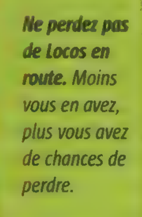


rebonds et des sauts, ramasser un maximum de bonus ou se glisser par une fissure demande de savoir quand désunir les Locos, etc. Ces subtilités prennent tout leur sens grâce à des niveaux variés et bien pensés qui feront le bonheur des amoureux de challenges corsés. En effet, *LocoRoco* est un jeu simple si on se contente de le finir. Cependant, ramasser tous les bonus et trouver tous les passages cachés constituent le réel challenge du jeu et c'est en l'acceptant que l'on découvre tout l'intérêt de ce titre qui peut paraître surfait de prime abord. Seul regret, on aurait aimé plus de niveaux et un peu plus de profondeur dans la jouabilité. Vous l'aurez compris, même si l'aventure est jouissive, une certaine lassitude peut s'installer malgré la variété des niveaux. Un petit défaut que l'on oublie vite tant les qualités du titre s'imposent. ■





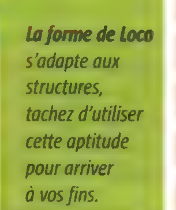
Un seul gros Loco peut être séparé en plusieurs petits (Locos) pour vous adapter à l'environnement.



Ne perdez pas de Locos en route. Moins vous en avez, plus vous avez de chances de perdre.



Si le gros Loco ne passe pas, il faut le scinder.



La forme de Loco s'adapte aux structures, tachez d'utiliser cette aptitude pour arriver à vos fins.

Damien
Oui-oui !

Voilà un jeu qui donne un réel ton, une vraie couleur à la console de Sony ! Avec ses couleurs lumineuses et son ambiance joviale, *LocoRoco* est un grand moment de fraîcheur. Tantôt naïvement poétique, lorsque le vent dessine un cœur, tantôt délirant, quand les Locos chantent dans les niveaux, le titre de Sony est un hymne à la joie. Retombons tous en enfance l'espace de quelques heures !

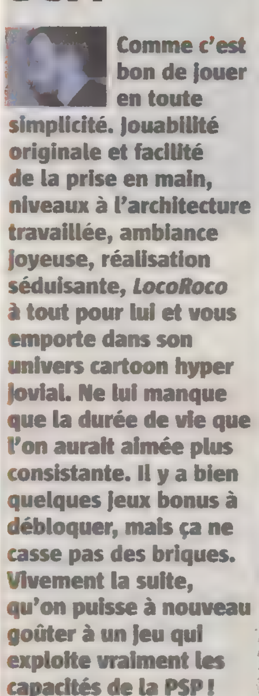
Ça motive d'être Loco !



Comment parler de l'univers de *LocoRoco* sans passer pour un fou ? Imaginez l'univers d'*Alice au pays des merveilles* version japonaise et en vue de profil. Des formes délirantes tout en rondeur, des couleurs chatoyantes qui attirent l'œil, des musiques entraînantes qu'on n'oublie pas et des voix qui vous trottent dans la tête jusqu'à la fin de la journée, voilà à quoi ressemble le monde de *LocoRoco*. Une bouffée d'air frais, tant par sa jouabilité que par son univers, et qui prouve que la PSP est capable de faire simple pour le plus grand plaisir de ses joueurs. Si vous avez un coup de déprime, la simple vue de l'écran titre vous redonnera le sourire !

notre avis

Aymeric
Oui !



Comme c'est bon de jouer en toute simplicité. Jouabilité originale et facilité de la prise en main, niveaux à l'architecture travaillée, ambiance joyeuse, réalisation séduisante, *LocoRoco* a tout pour lui et vous emporte dans son univers cartoon hyper jovial. Ne lui manque que la durée de vie que l'on aurait aimée plus consistante. Il y a bien quelques jeux bonus à débloquer, mais ça ne casse pas des briques. Vivement la suite, qu'on puisse à nouveau goûter à un jeu qui exploite vraiment les capacités de la PSP !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
La prise en main est rapide même si les finesses nécessitent un peu de pratique.

RÉALISATION ★★★★☆
C'est beau, propre et net. Tout est dans le design, pas dans la technique.

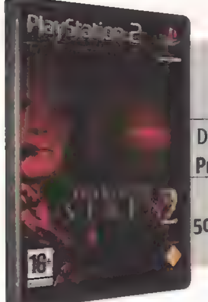
BANDE-SON ★★★★★
Musiques entraînantes, ambiance survoltée, voix à mourir de rire. Que demander de plus ?

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Cinq six heures pour finir le jeu suffisent, mais terminer les niveaux à 100 % prend du temps.

LE PLUS
Une ambiance inoubliable grâce à une jouabilité bien pensée et un humour qui fait mouche.

LE MOINS
Le jeu se termine assez vite et les mini-jeux à débloquer ne brillent pas par leur intérêt.

NOTE GLOBALE
16/20



Éditeur
Sony
Développeur
Project Siren
Prix
50 € environ

VISIONS monstrueuses

LA SUITE DU JEU D'HORREUR LE PLUS SPÉ' DE LA PS2 SE PAYE UN PETIT RETOUR CE MOIS-CI. LES FANS DE CINÉMA D'HORREUR NIPPON PEUVENT SALIVER.

> survival-horror
> 1 joueur > adulte

> Votre mission...

Recollez les morceaux d'une histoire complexe, en complétant toute une série de « missions » éclatées dans le temps et impliquant seize personnages, tous jouables.

Le premier épisode de *Forbidden Siren* fut plus un succès d'estime qu'autre chose... Et encore, on se souvient que la plupart des joueurs, même les plus motivés, ont abandonné la partie bien avant la fin, impuissants devant un tel niveau de difficulté ! Malgré ce défaut notoire, qui s'ajoutait à une maniabilité difficile, l'excellent boulot effectué sur ce survival-horror fut reconnu et apprécié de tous. Dans ce genre de soft, on sait à quel point l'ambiance générale est importante, car elle est le moteur des émotions d'effroi qu'on désire si ardemment ressentir... De ce côté, les joueurs furent largement servis : l'imaginaire déployé et les choix esthétiques collaient des frissons dans le dos. Cette suite est encore plus belle, plus glauque et plus dérangeante que jamais.

L'HORREUR CRESCENDO

Concernant le gameplay, *FS2* reprend la même formule. L'histoire est bien ténébreuse ; les phases de jeu sont complètement éclatées entre seize protagonistes, qui vont se croiser à longueur de temps sur cette île maudite où se déroulent un tas de choses bizarres. Au début, on ne comprend absolument rien ; puis on apprend à connaître chacun des personnages, on assimile quelques bribes du mystère, et la plongée dans l'horreur se fait crescendo. Les gens que vous incarnez se jouent très différemment. Confronté au danger, quand il est dans la forêt, le millitaire fait de vrais cartons avec son fusil, tandis que la fillette de service, enfermée dans un bateau infesté de monstres, devra sans cesse fuir et se planquer pour espérer survivre.

Le [illegible]

DANS LES YEUX DU STREUM'

Le seul point commun de tout ce beau monde réside dans le système de « Sight Jacking », qui permet de voir à travers les yeux des ennemis.



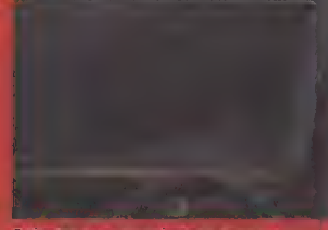
Testé sur **PS2**

PS2

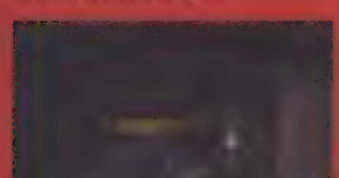


Fuir, se cacher et prier. Sans rire, c'est tout ce qui vous reste à faire.

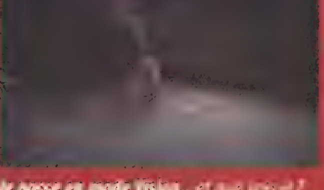
L'ambiance sonore ajoute encore au mystère et à l'angoisse.

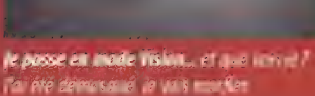


Défoulez-vous au volant en écrasant les ennemis dans cette mission.

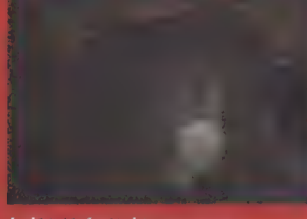


Pour attirer l'attention des monstres, il n'est pas interdit de crier.

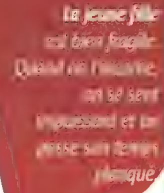




Je passe en mode Vision... et que vois-je ? J'ai été démasqué, je vais mourir.



La lampe de poche rassure un peu, dans la pénombre des niveaux.





La jeune fille est bien fragile. Quand on l'incarne, on se sent impuissant et on passe son temps planqué.

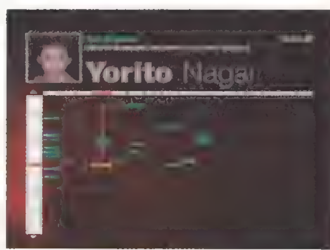
Un principe tout bête (lui aussi agrémenté, au passage, de quelques améliorations), qui offre une nouvelle fois de bonnes petites trouvailles de gameplay.

EFFICACITÉ, CONTINUITÉ

Bref, tous les éléments qui nous avaient convaincus à l'époque sont de retour, nettement améliorés au demeurant. Après une partie, on reste sous le charme, si je puis dire. Hélas, les défauts restent eux aussi plus ou moins les mêmes... La rigidité de la jouabilité notamment, lorsqu'il s'agit de prendre des courbes serrées en courant, ou encore de se diriger dans des endroits exigus. Concernant la difficulté, et malgré l'ajout d'un niveau « facile », finir certaines missions restera une véritable galère... Excepté ces deux fausses notes, ce qu'il faut retenir, c'est, avant tout, cette fantastique ambiance inspirée des films d'horreur japonais très à la mode ces derniers temps. Sachez d'ailleurs que les dialogues sont proposés en anglais ou en japonais, et sous-titrés en français. ■

Carnet de voyage

Pour vous y retrouver et tenter de comprendre un peu ce qui se passe sur cette île maudite, vous devez perdre un peu de temps entre les missions, histoire de jeter un œil au Navigateur (sorte de planning dévoilant les missions par personnage et par heure) et surtout d'aller faire un tour dans les Archives (tous les objets, vidéos, bandes-son, coupures de journaux et autres moyens de comprendre le scénario y sont stockés).



Le Navigateur. On y sélectionne la mission, puis on y retourne pour en débloquer une autre, consulter les heures des événements...



Les Archives. C'est là que sont stockées les pièces importantes trouvées au cours des missions, tous personnages confondus.

notre avis

Julo
Oui !



Si vous aimez les films d'horreur asiatiques modernes, tels *Ring* ou *Ju-On* pour ne citer qu'eux, cette série est faite pour vous. En tout cas, moi, ce sont précisément ces codes de l'horreur qui me clouent au canapé et me collent des frissons partout ! *FS2* propose de plus un gameplay vraiment original et une réalisation du plus bel effet. Le scénario, complètement morcelé, et les seize personnages offrent des idées de gameplay très variées. Bref, malgré la difficulté de certains passages et la jouabilité rigide, je scotche !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★
L'un des points faibles du jeu. Même améliorée depuis FS1, toujours trop rigide.

RÉALISATION ★★★★
Pas de véritables prouesses technologiques, mais une pleine réussite esthétique. Du grand art.

BANDE-SON ★★★★
Très travaillée, elle est pour beaucoup dans l'ambiance glauque et dérangeante.

DURÉE DE VIE ★★★
Des missions bien retorses ; l'aventure est raisonnablement longue, pour le genre.

LE PLUS

L'atmosphère. Une réalisation inspirée et des bruits d'ambiance qui glacent le sang.

LE MOINS

La jouabilité. Encore très rigide ; certaines missions posent des problèmes de difficulté intense !

NOTE GLOBALE

15/20

survival-horror

VERSION libre

Éditeur **Activision**
Développeur **Z-Axis**
Prix **60 € environ**

ALORS QUE LE FILM EST DÉJÀ SORTI EN SALLE ET RISQUE D'AVOIR DÉCU LES FANS DU COMICS, LE JEU OFFICIEL DÉBARQUE SUR NOS CONSOLES.



> Votre mission...

Magnéto et sa confrérie menacent la race humaine tandis que l'Hydra, un commando antimutants vous fait la chasse. Sortez de ce traquenard en affrontant les deux factions et sauvez la planète !

Dans cette nouvelle aventure, vous incarnez Wolverine, Iceberg et Diablo, trois héros aux capacités différentes donnant lieu à des séquences de jeu bien distinctes : beat'em all, shoot'em up et infiltration. Chacun dispose de son propre itinéraire, menant par des voies différentes à l'affrontement final. Dans les grandes lignes, il s'agit d'affronter les commandos de l'Hydra, des sentinelles géantes créées par le gouvernement, ainsi que les mutants de la confrérie de Magnéto, qui font le plus souvent office de boss. Bien que le jeu soit l'adaptation officielle des films, il n'en reprend pas le scénario et s'autorise toutes les fantaisies sur les personnages. Seuls quelques mutants, dont les persos que vous jouez, sont directement adaptés des longs métrages.

ENCORE ET ENCORE

L'aventure se découpe en plusieurs chapitres au cours desquels vous jouez les trois X-Men. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous y atteler, mais une fois un scénario commencé, vous devez le terminer avant de pouvoir passer aux autres persos. La particularité du jeu est de proposer un système de mutation des héros, avec évolution de leurs compétences à l'aide de capsules gagnées en fin de stage. Mais attention, leur nombre dépend du niveau de difficulté du jeu. Pour booster au maximum un héros, il faut souvent refaire les différents

Chaque héros dispose de son propre itinéraire et affronte des ennemis différents. À vous de choisir dans quel ordre procéder.

En terminant un niveau, vous gagnez des capsules de mutation qui permettent de faire évoluer les capacités des héros.

> action
> 1 joueur
> tous publics





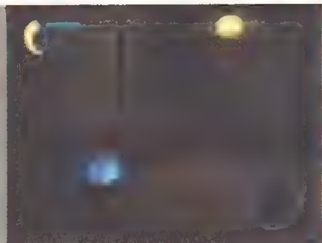


PS2 XBOX GC DS GBA

Testé sur PS2


En terminant les différents chapitres, vous débloquez des missions pour la salle des dangers.

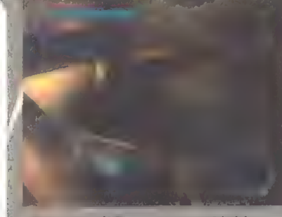

Lors de certaines séquences, vous disposez du soutien d'un autre X-Men, mais elles sont rares...


Ramassez les bonus cachés dans les niveaux pour gagner de nouveaux costumes.

stages, l'idéal étant de commencer au niveau de difficulté le plus bas pour ensuite s'attaquer au plus élevé avec des héros déjà partiellement améliorés. Mais qu'il est lassant de recommencer sans cesse la même portion d'aventure !

MAIS OÙ SONT LES X-MEN ?

Doté d'une replay value quasi nulle et d'une faible durée de vie, le titre se révèle aussi très répétitif. Les deux premières heures de jeu passées à découvrir les pouvoirs de son mutant accrochent, mais on attend vite l'arrivée d'autres personnages qui pimenteront l'aventure, en vain... Où sont les autres X-Men ? Quitte à faire dans la répétition, pourquoi ne pas avoir alterné des séquences de shoot entre Iceberg et Tornade, de beat'em all entre Wolverine et Colossus et d'infiltration entre Diablo et Kitty ? En conservant le même principe, les développeurs auraient pu nous proposer ce qui manque le plus au jeu : de la variété et des héros. Aussi décevant pour moi que le film, le jeu est en ce sens une adaptation réussie. Mais niveau plaisir, seuls les joueurs les moins exigeants s'y retrouveront. ■


Pour se téléporter avec Diablo, trouvez un point d'arrivée, matérialisé par une flamme bleue.


Iceberg peut utiliser son rayon de glace pour éteindre les feux qui se propagent dans la ville.


Lorsque sa jauge de fureur est pleine, Wolverine peut entrer dans un état second qui décuple ses forces.

Chacun sa route

La particularité du titre est d'offrir des séquences de jeu radicalement différentes en fonction du personnage incarné. Avec Wolverine, vous progressez dans les niveaux en vous faisant les griffes sur des dizaines d'ennemis à la façon d'un beat'em all. Le rôle de Diablo est de s'infiltrer dans les complexes scientifiques de l'Hydra. Faible au corps à corps, il mise sur la discrétion et l'effet de surprise. Iceberg, quant à lui, affronte des hordes d'ennemis volants en glissant sur un toboggan de glace. Originales et plaisantes au début, ces différentes séquences deviennent tout de même rapidement lassantes.


Wolverine ne fait pas dans la dentelle. Avancez et charclez tout ce qui bouge. Ça défoule !

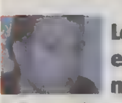

L'atout majeur de Diablo, c'est la téléportation. Elle lui sert lors des combats et pour se déplacer dans les niveaux.


Iceberg, le roi de la glisse ! Chassez vos ennemis et faites attention aux éléments du décor.

notre avis

Cony

Non, mais...



Le film *X-Men 3* est pour moi une aberration, une insulte à l'univers d'origine et à ses fans. Mais le plus surprenant est que ce jeu, soi-disant adapté du film, n'a absolument rien à voir avec ce dernier, que ce soit au niveau des personnages, du scénario ou des différentes scènes d'action. Le principe est très répétitif et ne recèle aucune finesse. Seuls Diablo, Wolverine et Iceberg sont jouables alors qu'il aurait suffi d'ajouter des héros pour que le jeu gagne en variété. Reste heureusement quelques séquences sympas.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Les commandes sont vite assimilées et répondent bien, mais rien d'extraordinaire.

RÉALISATION ★★★☆☆
Des graphismes corrects et de bonnes animations, mais des décors trop peu variés.

BANDE-SON ★★☆☆☆
Une V.F. qui manque de sérieux et des musiques qui n'apportent rien. Insuffisant !

DURÉE DE VIE ★★☆☆☆
Une journée pour les plus acharnés, deux au maximum pour les autres.

LE PLUS

Les passages où l'on joue avec Diablo sont prenants et originaux.

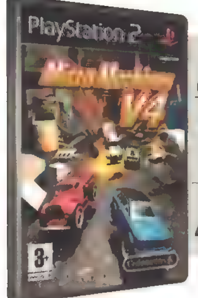
LE MOINS

Un principe répétitif et des super-héros en sous-effectif pour un jeu d'action très basique.

NOTE GLOBALE

12/20

action



Éditeur
Codemasters
Développeur
Supersonic Software
Prix
45 € environ

> course > 1-4 joueurs
> tous publics

ASSURANCE tout-rire

MICRO MACHINES V4 : MINI-VOITURES, MINI-CIRCUITS, MAIS FERA-T-IL LE MAXIMUM… ET BIEN NON, MÊME S'IL NOUS FAIT VRAIMENT RIRE !





> Votre mission…

Tirez la bourre à trois autres concurrents au volant des célèbres Micro Machines. Au programme, des courses rythmées dans lesquelles le moindre coquillage fait office d'obstacle.



C'est en compagnie de Bruno, notre SR qui aime mettre les points sur les « i » (et seulement sur les « i »), que j'insère *Micro Machines V4* dans la PS2. Et déjà, les premières vannes fusent en attendant l'écran-titre, sorte de rituel obligatoire au lancement d'un jeu riche en sensations (vous faites pareil, non ?). « Allez Bruno, viens prendre ta rouste ! ». Misant sur l'accessibilité et la simplicité, les menus aseptisés du jeu ne nous laissent pas poursuivre cette joute verbale amicale : place à une course de micro-bolides… dans un grenier, avec un p'tit train en guise d'obstacle. Le charme opère déjà.

PETIT MAIS COSTAUD

Les duels à plusieurs n'ont pas changé. Tout le monde démarre avec quatre points, représentés par des billes colorées. Dès qu'un joueur distance son adversaire d'une hauteur ou d'une largeur d'écran, il gagne un point, l'autre en perd un. Le premier arrivé à huit remporte la partie. Et là, tous les moyens sont bons pour mettre ses concurrents (jusqu'à trois) en difficulté. Et comme si les contacts entre voitures, qui ont vite fait de vous éjecter dans le vide, ne suffisaient pas, les circuits regorgent d'items-bonus comme la mitraillette, les missiles autoguidés ou, évidemment, le célèbre marteau accroché au capot destiné à écraser son adversaire. Non seulement ces armes ralentissent généralement le pilote visé, mais en plus elle lui consomme une barre de vie (nouveauté de cet épisode) qui, une fois vide, engendre une panne… Et un point de perdu pour Bruno ! Chaque coup de gueule s'accompagne d'une crise





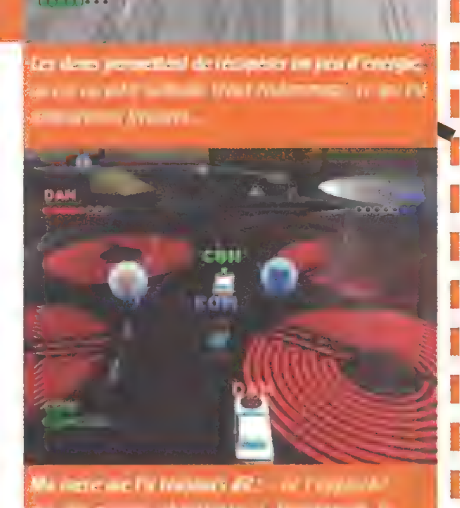


Testé sur **PS2**



[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]

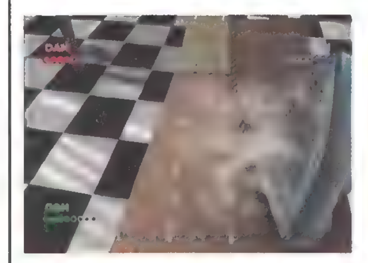
de rire face aux situations rencontrées et aux nombreux dangers qui parsèment les courses : morceaux de pain, tondeuses, boules de billard, tournevis et autres magazines mal rangés...

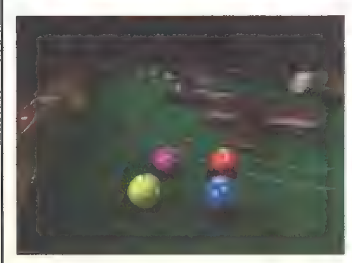
DU POUR... ET DU CONTRE

La plupart des environnements existaient déjà dans les versions précédentes, mais ils restent toujours autant immersifs et suscitent des rires à n'en plus finir. En quelques minutes, l'ensemble de la rédaction a envie de jouer à *Micro Machines V4* et se presse autour de la console. Pourtant, tout n'est pas si réussi : la réalisation graphique est juste suffisante et le pilotage imprécis de certains véhicules empêche de prendre les bonnes trajectoires. Bref, la série n'évolue pas réellement et demeure perfectible, d'autant plus que pour un épisode PS2, nous étions en droit d'attendre quelque chose de plus léché graphiquement. Mais la bonne humeur est au rendez-vous, n'est-ce pas le principal ? ■

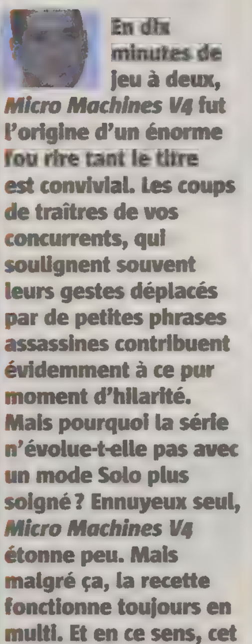
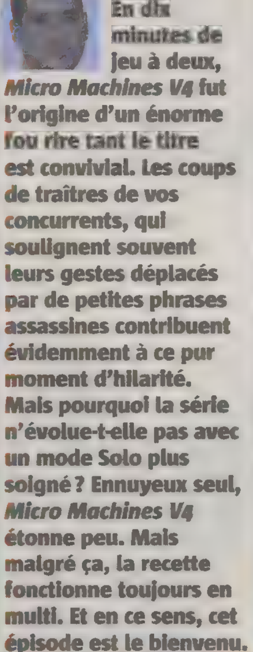
Micro-univers

Voilà déjà une quinzaine d'années que la série des *Micro Machines* sévit sur consoles et elle nous amuse toujours autant. Il faut dire que c'est bien poilant de piloter ces petites voitures dans des environnements qui composent notre quotidien. Dans *Micro Machines*, le danger provient d'un caillou ou d'une tondeuse de coiffeur... À plusieurs, la bonne humeur est garantie, y compris avec la version PSP, à laquelle nous avons également joué.





notre avis

Damien
Oui, mais...

En dix minutes de jeu à deux, *Micro Machines V4* fut l'origine d'un énorme fou rire tant le titre est convivial. Les coups de traîtres de vos concurrents, qui soulignent souvent leurs gestes déplacés par de petites phrases assassines contribuent évidemment à ce pur moment d'hilarité. Mais pourquoi la série n'évolue-t-elle pas avec un mode Solo plus soigné ? Ennuyeux seul, *Micro Machines V4* étonne peu. Mais malgré ça, la recette fonctionne toujours en multi. Et en ce sens, cet épisode est le bienvenu.

Bruno
Oui !

À proscrire en solo, cette nouvelle version préserve en multi la saveur inimitable de la série, occasionnant fous rires, fourberies et autres chambrages intensifs. Léger bémol quant aux mouvements de caméra, qui, loin de faciliter la tâche du conducteur, lui file plutôt le mal de mer. Petite déception également quant au pilotage, aléatoire, relevant plus du patinage que de la conduite. Pour le reste, réservez votre soirée, invitez trois potes et abandonnez-vous à des instants de pure jubilation. Vroum !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Une prise en main très accessible et des caméras mieux placées qu'auparavant.

RÉALISATION ★★☆☆☆
Très terne et sans réelle saveur, la réalisation manque d'effets graphiques qui pètent.

BANDE-SON ★★☆☆☆
Musiques et bruitages trop discrets et maladroitement rétro. Ça n'apporte rien.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Le mode Solo pour tout débloquer, puis le Multi pour les fous rires.

LE PLUS

Micro Machines V4 à plusieurs provoque les crises de rire. La recette fonctionne toujours.

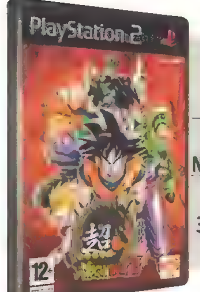
LE MOINS

Le plaisir pris en multi n'a d'égal que l'ennui provoqué par le mode Solo... Malheureusement.

NOTE GLOBALE

13/20

course



Éditeur
Atari
Développeur
Namco-Bandai
Prix
30 € environ

Super SANS APLO

> baston
> 1-2 joueurs
> tous publics

AVEC LES BEAUX JOURS QUI REVIENNENT, LA MODE EST AUX RÉGIMES ET AUX PRODUITS ALLÉGÉS. UN PHÉNOMÈNE QUE GOKU ET SES POTES SUIVENT D'UN PEU TROP PRÈS...



Traversez les huit stages du mode Arcade pour régler son compte à Cell et enchaînez les matches en Z Survivor afin de récupérer les sept boules du dragon.



Une vingtaine de feuilles de laitue, quelques rondelles de tomate et, pour donner du goût, des croûtons... il vaut mieux avoir un appétit d'oiseau pour se repaître d'une salade estivale. Remplacez la laitue par des héros musclés et les croûtons par les modes de jeu, et vous comprendrez pourquoi *Super DBZ* nous y fait penser. Loin d'être mauvais, ce nouveau volet de *Dragon Ball* manque d'assaisonnement et vous paraîtra bien fade si vous avez déjà *Budokai 3* ou *Tenkaichi* dans votre collection. Bon, promis, j'arrête avec les métaphores potagères... mais vous m'avez compris je pense.

SON GOTEN ET SANS REPROCHE

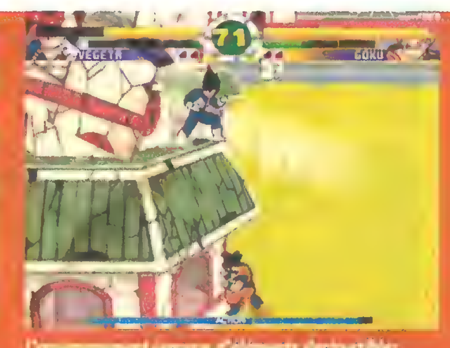
Le problème ne vient pas complètement du jeu mais de l'époque à laquelle il sort, à savoir trois ans trop tard. Depuis quelque temps, Atari nous sort des *Dragon Ball* de qualité. Cette fois, hélas, l'éditeur offre une maniabilité à l'ancienne avec demi-cercles sur la croix de direction et combinaisons de touches pour sortir ses combos. Outre votre jauge d'attaque spéciale, vous devez gérer une jauge dite « d'action », qui se remplit automatiquement lorsque vous ne faites rien. Elle permet d'esquiver rapidement, ou de poursuivre l'adversaire après l'avoir envoyé valdinguer et de continuer l'enchaînement. Les combats au corps à corps sont plus rythmés et deviennent vaguement techniques. Ils sont cependant plus confus et manquent de variété à cause de mouvements qui se ressemblent tous.

KAMÉHA... MAIS QUOI ?

À quelques nuances près, il n'y a aucune différence de gameplay, que vous jouiez Piccolo, Vegeta ou Son Goku. Certains sont plus rapides, d'autres disposent de boules d'énergie plus puissantes, mais on reste bien loin de la richesse d'un *Guilty Gear* ou d'un *KOF*. La réalisation n'étant pas plus tape-à-l'œil que cela, il y a de quoi rester sur sa faim. Le choix des personnages est également bien mystérieux. Pour Chi-Chi et Piccolo



Il n'y a pas de cinématiques lors des attaques spéciales, [illegible]



L'environnement regorge d'éléments destructibles. [illegible]

MB

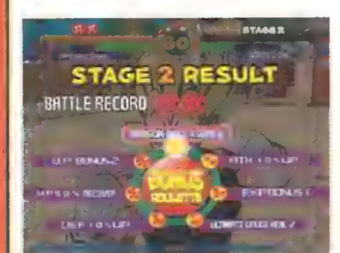


Daimaho passe encore, mais pourquoi Videl et pas Tenshinhan ? Trois déclinaisons de Gohan étaient-elles nécessaires ? Et surtout pourquoi n'intégrer que dix-huit combattants ? Pour ne rien arranger, le mode Arcade s'expédie en vingt minutes et seul le mode Z Survivor offre de l'intérêt en solo, relatif qui plus est puisque vous vous battez toujours dans le même stage. Bref, *Super DBZ* est un petit jeu sans prétention qui vous occupera pendant l'été. Mais à condition d'avoir un ami pour en profiter en versus. ■



Les boules à Z

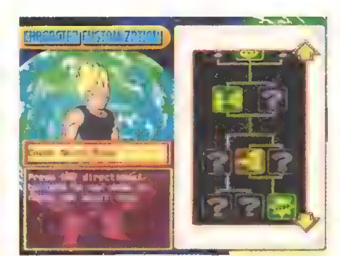
Vous pouvez personnaliser vos personnages préférés avec le mode Z Survivor. Chaque combat vous rapporte de l'expérience, qui permet de gagner des compétences, comme une jauge d'action plus grande ou un nouveau coup. À la fin de chaque combat, une roulette vous offre la possibilité de récupérer les sept boules de cristal avec lesquelles on débloque des tenues spéciales et des combattants cachés.



Boule de cristal ou bonus pour votre personnage, *une roulette décidera pour vous.*



Le mode customisation permet d'utiliser *l'expérience accumulée pour apprendre de nouvelles techniques.*

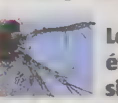


Vous ne pouvez pas débloquer toutes *les aptitudes des héros et devrez faire des choix cornéliens.*

notre avis

Plancton

Oui, mais...



Le drame est évité même si je ne vous cache pas que la déception est au rendez-vous. Si vous n'en pouvez plus d'attendre *Tenkaichi 2*, le titre d'Atari est un investissement à envisager. Attendez-vous cependant à des attaques spéciales trop rarement spectaculaires, à des combats brouillons, et à trop peu de modes disponibles. Une fois ce cap passé, il y a véritablement moyen de passer du bon temps sur *Super DBZ*. Un jeu de baston moyenne gamme, le charisme des personnages de Toriyama en plus.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Malgré quelques idées qui dynamisent le jeu, la jouabilité reste assez primaire.

RÉALISATION ★★★☆☆
Des décors plutôt beaux mais des persos grossièrement habillés en cel-shading.

BANDE-SON ★★★☆☆
Sans les doublages des persos en japonais, la bande-son n'aurait aucun charme.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Peu de modes de jeu mais il faut du temps pour upgrader tous ses héros.

LE PLUS

Les affrontements rythmés et des combos dignes du mythique dessin animé.

LE MOINS

Une maniabilité brouillonne et un nombre de personnages trop limité.

NOTE GLOBALE

12/20



Éditeur
Koei
Développeur
Omega Force
Prix
35 € env. (PS2)
40 € env. (360)

BOURRINA tactique

> action > 1-2 joueurs
> tous publics

LE *DYNASTY WARRIORS* NOUVEAU EST LÀ ET, ENCORE UNE FOIS, LES DÉVELOPPEURS INNOVENT AVEC UN SYSTÈME D'OPTIONS TACTIQUES TRÈS INTÉRESSANT.

> Votre mission...

Incarnez un seigneur de guerre chinois et partez à l'assaut du pays, région par région, en charclant des milliers d'ennemis à l'arme blanche.

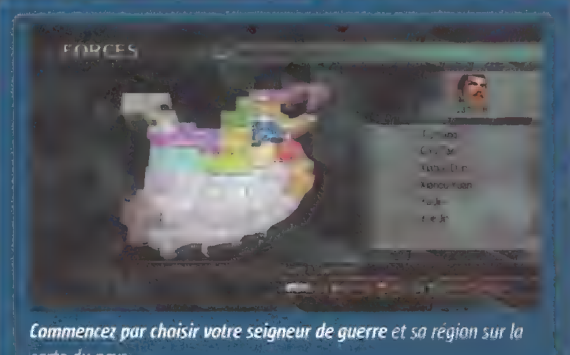
Avec une dizaine d'épisodes et plus de vingt versions différentes toutes consoles confondues, *Dynasty Warriors* commence à faire partie des meubles. Vous incarnez un seigneur de guerre lors des affrontements entre dynasties chinoises des IIe et IIIe siècles. La première étape consiste à choisir votre chef de clan dans l'une des trois grandes familles proposées, Wei, Wu et Shu. En fonction de votre affiliation, vous aurez des adversaires et des alliés différents et utiliserez un type d'arme spécifique : lance, épée, éventail, nunchaku...

ÇA GUERROIE SEC !

Le principe consiste à vous emparer des différentes régions du pays lors de séquences de beat'em all acharnées au cours desquelles vous décimez des milliers d'ennemis et vous emparez de leurs bastions. Vous évoluez librement dans de vastes environnements en attaquant, entre combos et coups spéciaux, tous les ennemis croisés et les chefs de troupe qui les accompagnent. Pour vous aider, une garde rapprochée et une armée de soldats éparpillés aux quatre coins de la map vous soutiennent. Ceux-ci, indépendamment de vos actions, attaqueront eux aussi les factions ennemies. Au cours d'une bataille, de nombreux éléments interviennent en temps réel : invasion de vos forteresses, renforts ennemis... Il faudra alors réagir vite et vous rendre à l'endroit où la bataille fait rage sous peine de voir le nombre de vos troupes et officiers diminuer radicalement. Ce faisant, vous pourrez prendre l'avantage psychologique sur vos adversaires et ainsi galvaniser vos troupes. Après chaque bataille, votre héros progresse grâce au gain d'expérience et autres objets bénéfiques.

PLUS SUBTIL

Les volets *Empires* apportent pourtant pas mal de fraîcheur avec, pour commencer, la sélection de votre guerrier sur la carte du pays. Cela permet de connaître la nature de vos



Commencez par choisir votre seigneur de guerre *et sa région sur la carte du pays.*



Comme pour les précédents opus, *vous pouvez créer vos propres officiers, avec des caractéristiques qui leur sont propres.*

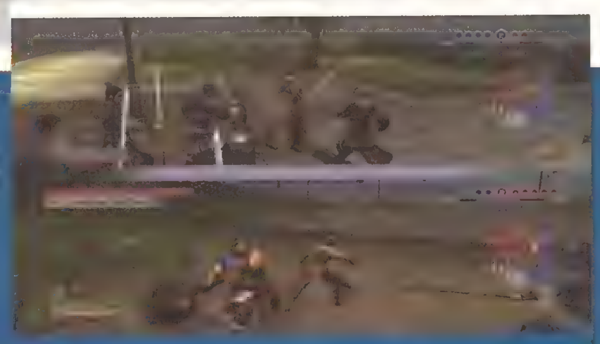
Pour prendre possession d'un bastion ennemi, *il vous faut tuer tous les capitaines de la garde.*

Testé sur Xbox 360 et PS2



GE

Le mode Libre permet de revisiter les niveaux en faisant équipe avec un autre joueur.

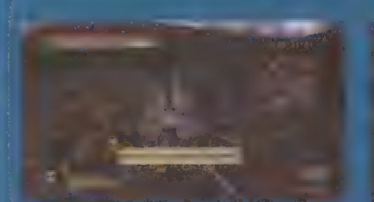




Utilisez votre arc *pour vous débarrasser de quelques ennemis avant qu'ils n'arrivent jusqu'à vous.*



Lorsque votre jauge spéciale est pleine, *déclenchez une attaque Musou pour un max de dégâts.*



Les officiers ennemis *sont parfois très costauds, réfléchissez avant d'engager le combat.*



Pensez à placer des soldats *dans les provinces en votre possession pour éviter les invasions surprises.*

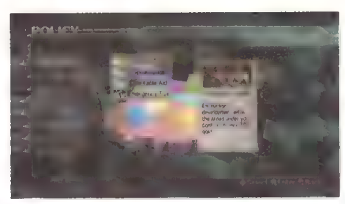


Avant chaque bataille, *vous disposez d'une carte vous permettant d'établir votre plan d'action.*

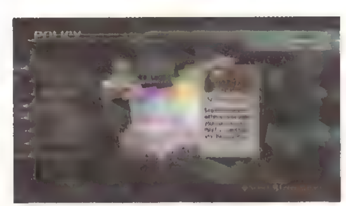
voisins, ennemis ou alliés, et de préparer votre invasion en conséquence. En fonction du scénario choisi, l'époque, les objectifs et la répartition des clans sur la carte sera différente. En plus de cela, le jeu propose de nombreuses options tactiques (voir encadré) qui apportent de la profondeur et de la variété au jeu. Parmi celles-ci, vous aurez la possibilité de recruter des soldats dans les provinces voisines ou des ennemis battus que vous pourrez ensuite incarner. Plus stratégique que les précédents, cet épisode est aussi plus complexe, sans pour autant renoncer à l'aspect frénétique de l'action. Un *Dynasty Warriors* qui pourrait satisfaire les joueurs lassés par la série. ■

Le Grand Stratéguerre

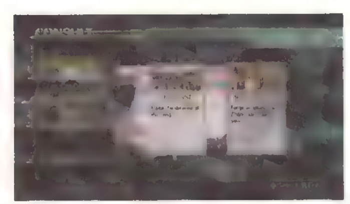
Entre deux batailles, vous pouvez utiliser les options tactiques, moyennant finances. Ainsi, vous avez la possibilité de soigner vos troupes, de recruter des soldats, de créer des alliances temporaires avec les autres clans, etc. Vous disposez d'un nombre d'ordres défini, qui évolue à mesure que votre guerrier prend du grade. Cette fois, il ne s'agira pas seulement de foncer dans le tas, mais aussi de développer vos talents de stratège.



Les options commerciales *permettent de développer l'artisanat dans vos régions et donc l'armement de vos troupes.*



Si vos troupes s'amenuisent, *recrutez des soldats dans les provinces voisines ou embauchez des ennemis vaincus.*



Vos officiers peuvent prendre les décisions à votre place *si vous leur déléguez votre pouvoir.*

notre avis

Cony
Oui !

Les épisodes de *Dynasty Warriors* se suivent et se ressemblent. Perso, ça a fini par me lasser. Mais avec les déclinaisons *Empires*, l'action prend un côté stratégique plaisant. Bien sûr, le principe ne change pas radicalement, mais l'aspect tactique accru apporte plus de diversité. Quant à la version Xbox 360, au rendu graphique convaincant, elle dévoile la série sous un nouveau jour. Autant de qualités qui me permettent de reprendre plaisir à occire une centaine d'ennemis en quelques minutes.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Pas de problème pour l'action, mais le côté stratégique est un peu plus complexe.

RÉALISATION ★★★☆☆
Sur PS2 c'est correct, sans plus. Sur Xbox 360 on passe au level supérieur.

BANDE-SON ★★☆☆☆
Des musiques peu inspirées et plutôt abrutissantes et des digits vocales trop répétitives.

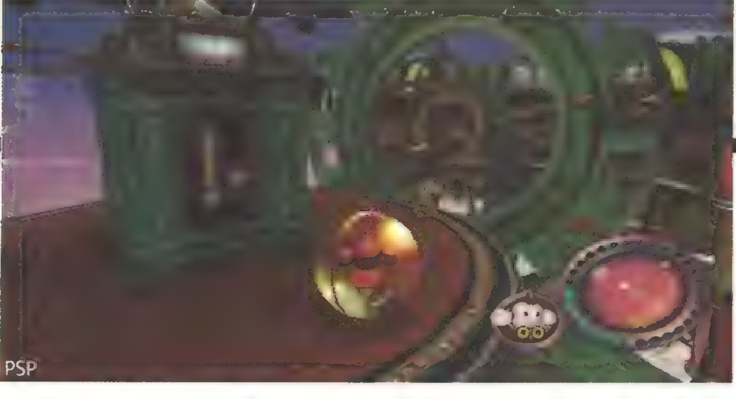
DURÉE DE VIE ★★★★☆
Vu le nombre de persos et les scénarios différents, il y largement de quoi faire !

LE PLUS
Les options tactiques offrent (enfin) plus de nuances et de liberté au joueur.

LE MOINS
Un jeu qui reste très bourrin et répétitif, mais c'est le genre qui veut ça.

NOTE GLOBALE
13/20

action



La version PSP est identique à la PS2. Les sauvegardes sont compatibles. Des exclusivités tout de même : un scénario et un jeu de cartes.

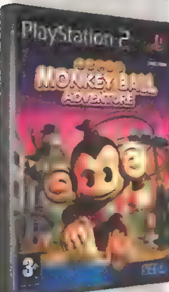
PS2 / GC / PSP

testé sur PS2 et PSP par Gia

> plate-forme
> 1-4 joueurs (jusqu'à 4 en local sur PSP)
> tous publics

Votre mission...

Allez d'un point A à un point B en faisant rouler votre singe enfermé dans sa boule, tout en évitant de tomber dans le vide... Et rendez heureux les autres singes.



Éditeur
Sega

Développeur
Traveller's Tale

Prix
50 € environ

Super Monkey Ball Adventure
GRIMACES DE SINGES

NEWTON A PRIS CONSCIENCE DES LOIS DE LA GRAVITÉ AVEC UNE POMME. AUJOURD'HUI, C'EST UNE BANDE DE SINGES QUI NOUS LES DÉMONTRE.



C'est qu'on s'y attache, à Aiai, Meemee, Gongon et Baby, les quatre singes de *Super Monkey Ball*. Ils se font cette fois de nouveaux amis dans un épisode qui se veut plus réfléchi. Toujours enfermés dans leur boule, nos amis à poils doivent pour se déplacer la faire rouler, en inclinant le sol. Expliqué sur le papier, cela paraît compliqué, mais dans les faits, on comprend vite ce qu'il faut faire pour atteindre le point d'arrivée.

ROMÉO ET JULIETTE, VERSION CHIMPANZÉ

Comme son nom l'indique, cet épisode laisse une part plus importante à l'aventure. Le scénario s'est légèrement épaissi, et on parle même d'amour impossible dans le jeu ! En gros, la princesse est tombée amoureuse du prince du royaume ennemi et elle implore votre aide. Votre mission est de rendre les gens heureux, pour que les royaumes s'unissent et autorisent un tel mariage. Concrètement, vous devez donc aller rendre service aux gens, par exemple rapatrier des abeilles, retrouver des enfants, récupérer des objets, déblayer des chemins, et même poser pour un photographe averti. En avançant dans le jeu, votre boule gagnera quelques pouvoirs originaux, comme celui de coller au sol ou de flotter sur l'eau. Voilà pour ce qui est du mode Scénario. Les modes traditionnels de la série sont toujours là : une série de défis et quelques mini-jeux, certes moins intéressants que dans les précédents volets, mais qui gardent leur saveur particulière. La recette fonctionne toujours, mais il y a comme un goût de réchauffé. ■

PS2

***Le challenge des défis est plus relevé** qu'avant. Dextérité, observation et patience seront vivement appréciées pour passer les niveaux.*



***Votre mission : casser toutes les ruches** et ramener les essaims d'abeilles chez l'apiculteur. Pas facile de faire le bon Samaritain.*

Gia
Oui, mais...



D'habitude, je m'amuse bien sur les *Super Monkey Ball*. La formule ne change pas beaucoup, mais cela ne les empêche pas d'être addictifs. Un effort honorable est à créditer dans cet opus : le mode Scénario, mais ses missions sont loin d'être passionnantes. De plus, les commandes approximatives vous feront dresser les poils. Quant aux mini-jeux, ils sont bien moins nombreux et créatifs qu'avant. Si vous avez les anciens épisodes, ce n'est pas la peine d'investir à nouveau.



***Dans les mini-jeux, le principal intérêt** est d'affronter d'autres joueurs. Les joutes peuvent se faire jusqu'à quatre et en Wi-Fi sur PSP.*

JOUABILITÉ	★★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

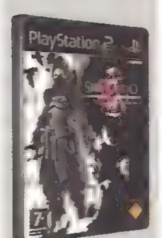
LE PLUS
Trois modes de jeux : scénario, défi, mini-jeux.

LE MOINS
Prise en main hasardeuse en mode Scénario.

NOTE GLOBALE
12/20



Testé par Chris



Éditeur **Sony**
Développeur **Spike / Acquire**
Prix **50 € environ**



L'infiltration est ici une nécessité pour survivre, se faire repérer étant synonyme de combats souvent brouillons… et fatals.

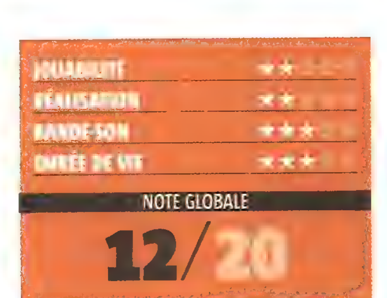
En tant que ninja free-lance, vous travaillez pour trois seigneurs différents, que vous pouvez servir… ou trahir.

Shinobido
TENCHU, ES-TU LÀ?

> action-infiltration > 1 joueur > adulte
> voix en anglais ou japonais sous-titrées en français

Parmi les mouvements « ninjesques » particulièrement classes, on apprécie la course contre le mur, véritable défi à la pesanteur.

Petit frère spirituel du *Tenchu* original, avec lequel il partage une paternité commune, *Shinobido* est un titre à l'ambiance sublime, soutenu par un scénario prenant qui plonge dans le passé du héros ninja que vous incarnez. Je dois l'avouer : en découvrant ce jeu, j'ai été transporté. Hélas, derrière les stealth kills sanglantes et l'infiltration toujours aussi excitante se cache un titre peu enclin à faire profiter les joueurs d'une quelconque prouesse technologique. Les plus cléments pardonneront les graphismes d'un autre âge et la profondeur de champ affreusement limitée, mais même eux auront du mal à ne pas pester devant la jouabilité retorse, avec en particulier des caméras qui incitent au seppuku. Pétri de bonnes intentions, *Shinobido* est l'exemple même du jeu qu'il me peine de ne pas encenser, tant les productions ayant autant de personnalité sont rares…



vite vu

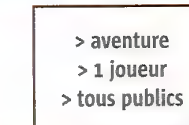
PSP

Testé par Gia



Éditeur **Ubisoft**
Développeur **Sonnori**
Prix **50 € environ**

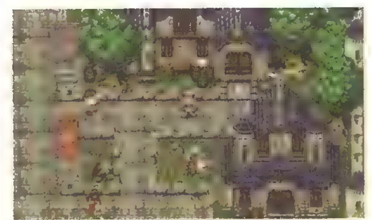
Astonishia Story
FOUR CORÉEN AVEC KIMCHI



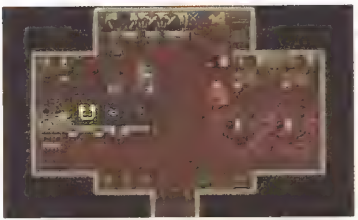
Le charme d'*Astonishia Story* est indéniable : un côté old-school, avec un graphisme en 2D nostalgique qui sent bon les années 90. Normal, vu que le jeu original était sorti en 1994 sur PC en Corée. C'est donc près de douze ans après qu'il débarque en France sur PSP, à peine dépoussiéré. Hélas, malgré la petite remise à niveau, il accuse les années et il sera difficile d'apprécier son intérêt limité. L'histoire, qui suit la quête de Lloyd à la recherche d'une épée sacrée volée par des bandits, est d'une pauvreté affligeante. Les combats, un peu comme dans *Arc the Lad*, n'offrent aucune stratégie. Le déroulement beaucoup trop classique, sans surprise ni créativité, devient même vite lassant. Pourtant, il aurait pu plaire aux férus de jeux d'aventure à l'ancienne, fatigués de la 3D. Si vous faites partie de ceux-là, mieux vaut revenir à des jeux GBA ou Super Nintendo.



Les combats fonctionnent sur un système de cases, mais aucun besoin de se placer stratégiquement pour donner un coup.



Le niveau de détail est assez fouillé. Cela donne au jeu un look sympa, même si cela reste de la 2D façon Super Nintendo.



Le passage obligé dans la boutique pour acheter et vendre ses objets. Dans le même registre : l'auberge pour se reposer.

JOUABILITÉ
RÉALISATION
BANDE-SON
DURÉE DE VIE
NOTE GLOBALE
08/20

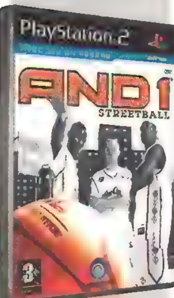


testé sur PS2 par Cony

> sport
> 1-4 joueurs
> tous publics

Votre mission...

Simple joueur de playground vous n'avez qu'un seul rêve : intégrer la meilleure équipe de streetball, la AND 1. Ajustez vos chaussettes, vos tirs et montrez ce que vous avez dans le ventre !



Éditeur **Ubisoft**

Développeur **Ubisoft**

Prix **50 € environ**

Créez votre joueur, offrez-lui la panoplie du parfait streetballer (fringues, tatouages...) et améliorez ses compétences avec l'argent gagné.

AND 1 Streetball

STREETBALL IS MY JOB !

CERTAINS TITRES DE STREETBALL SONT TOTALEMENT SURRÉALISTES. AVEC *AND 1*, VOILÀ DU VRAI SPORT DE RUE QUI DÉBARQUE !

Au streetball, l'art et la manière de faire n'a plus grand-chose en commun avec le basket traditionnel. Ici, l'important n'est pas tant de marquer des points que d'humilier l'adversaire grâce à des feintes et des figures de style qui font hurler la foule. Cet esprit bien particulier est fidèlement retranscrit dans ce jeu, qui met en avant cette culture de l'humiliation en proposant une large panoplie de mouvements hallucinants.

L'ART DE SE LA RACONTER

Le jeu propose de nombreux modes qui permettent à plusieurs joueurs de s'affronter lors de matches, allant du un contre un au cinq contre cinq, sans oublier un mode Histoire. Jeune joueur de playground inconnu, vous devrez y faire vos preuves dans le quartier avant de participer aux rencontres de sélection AND 1 et d'intégrer cette équipe de streetball, la meilleure ! Vous progressez par le biais de mini-jeux aux objectifs imposés et de matches officiels, sans grande variété. Lors de chacun d'eux, vous devez prouver votre qualité de joueur, mais aussi de flambeur, en humiliant vos adversaires. Pour cela, le système nécessite d'utiliser les sticks analogiques pour réaliser des dribbles farfelus. Le spectacle nourrit d'ailleurs une jauge spéciale, qui permet de mettre un adversaire complètement à l'ouest pour le contourner et marquer. Pourtant original, ce système est assez difficile à utiliser et a tendance à rendre les feintes trop systématiques, même lorsqu'elles ne s'imposent pas pour marquer. De plus, le jeu est assez rigide, ce qui rend parfois le comportement des joueurs très étrange. De bonnes idées en définitive, mais une réalisation un peu bancale pour un jeu essentiellement destiné aux vrais fans de AND 1.

Cony
Oui, mais...



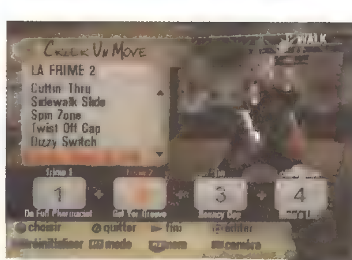
Le jeu est plutôt original, la réalisation graphique est correcte et les fans auront le plaisir de retrouver toutes les stars et l'univers du AND 1 retranscrits avec fidélité. Cela dit, le principe du mode Story est allègrement pompé sur celui de *Def Jam* et le système de jeu n'est pas au point. Il est vraiment difficile de réaliser les feintes que l'on veut et bien souvent on ne le fait que pour remplir les objectifs imposés. Il aurait été plus sympa que le jeu repose entièrement sur ce système plutôt que d'en faire un gadget inutile. À peaufiner pour le prochain !



Faites le show et remplissez la jauge de foule. *Vous pourrez alors réaliser un tir spécial.*



Il existe trois niveaux de dribbles, *enchaînez-les et c'est l'humiliation assurée pour l'adversaire.*



Créez votre mouvement spécial *en utilisant les feintes de vos précédents adversaires.*



Lorsque la surface est bien gardée, *un alley-hoop peut être la meilleure solution.*



LE PLUS

L'univers du streetball fidèlement retranscrit.

LE MOINS

Le système de dribbles difficile à maîtriser.

NOTE GLOBALE

12/20

PS2

XBOX

Testé sur Xbox par Chris



Éditeur
JoWood Productions
Développeur
ZootFly
Prix
45 € environ



Quand vous ne le faites pas exploser de loin, vous pouvez dézinguer un tank « au corps à corps ». Moyennement réaliste.



***Panzer Elite Action*: de l'action, de la fumée, et des tanks** *qui explosent… en restant ensuite à la verticale.*

Panzer Elite Action : Fields of Glory

C'EST PAS LA GLOIRE…

> action > 1 joueur (jusqu'à 16 en local et 8 online) > tous publics

Déjà reçu froidement par la critique sur PC, *Panzer Elite Action* n'aura pas droit à un accueil plus chaleureux sur consoles. L'idée de vous faire incarner successivement un « tank leader » des camps allemand, russe ou américain, était pourtant assez bonne. L'occasion, en tout cas, d'apprécier différentes ambiances et des points de vue opposés. Dans les faits, malheureusement, ces confrontations de chars n'ont rien de palpitant. La faute d'abord à une réalisation en dessous de tout, avec des décors d'une pauvreté affligeante. Et puis le gameplay, certes accessible, n'excite pas une seconde : on vise des formes qui ressemblent vaguement à des tanks sur la ligne d'horizon, on tire, ça explose, on mitraille une infanterie suicidaire en réprimant un vague bâillement avant d'aller un peu plus loin… Quant à l'aspect tactique, présent mais chétif, il ne mérite pas beaucoup plus d'éloges. ■



JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★★
BANDE-SON	★★
DURÉE DE VIE	★★

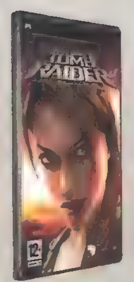
NOTE GLOBALE

07/20

Vite vu

PSP

Testé par Cony



Éditeur
Eidos
Développeur
Crystal Dynamics
Prix
50 € environ

Lara Croft Tomb Raider : Legend

ERRATUM !

> aventure > 1 joueur > tous publics



JOUABILITÉ	★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE

13/20



Pendant les gunfights, il n'est pas évident *d'utiliser les trousses de soins et autres gadgets.*



Contrairement aux autres volets, *le chemin à prendre est bien plus évident et la progression plus linéaire.*

Dans le numéro 172, nous testions *Tomb Raider* sur PSP… Erreur, il s'agissait de la preview ! Nous faisons donc notre *mea culpa* et testons ce mois-ci la version définitive du jeu. Cette nouvelle aventure, comme vous devez le savoir, emmène Lara aux confins de la planète à la recherche de l'épée légendaire Excalibur, l'occasion de revisiter le mythe des Chevaliers de la Table Ronde. De l'exploration, de l'escalade, des énigmes et du gunfight rythmeront ce nouveau périple mené tambour battant. Cela dit, pas de gros changement depuis la preview. Si le jeu reste globalement plaisant, les problèmes de gameplay persistent : le bouton Carré sert à utiliser le grappin, à faire tourner les caméras et à saisir les objets ; ces différentes actions ne dépendent que du temps de pression sur le bouton. Pas toujours pratique… Et la réalisation, correcte, affiche néanmoins des textures pas toujours très fines. Un bon jeu portable mais certainement pas la meilleure version de ce *Tomb Raider Legend*. ■

test



testé par Damien

> STR
> 1 joueur (jusqu'à 4 online)
> tous publics



Qu'ils soient curatifs ou destructeurs, les pouvoirs spéciaux, comme le tremblement de terre, apportent un grand soutien.

Le Seigneur des Anneaux : La Bataille pour la Terre du Milieu II

UNE 360 POUR LES GOUVERNER TOUS

UN ANNEAU POUR UNIR LE STR ET LES CONSOLES DE SALON, ON NE POUVAIT RÊVER MIEUX. MAIS LE CONTRAT DE MARIAGE N'EST PAS TOUT ROSE.

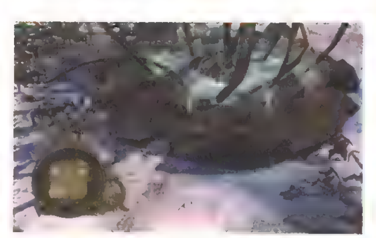
Originaire du PC, *La Bataille pour la Terre du Milieu II* débarque sur Xbox 360. L'occasion de voir si la next gen sait, outre briller par ses capacités techniques, apporter de vraies nouveautés dans l'univers des consoles, comme – soyons fous ! – des STR adaptés aux pads. Eh bien, il faut reconnaître que sur le plan de la maniabilité, ce titre d'EA s'en sort avec les honneurs. Non pas que la manette Xbox 360 nous fasse oublier la sacro-sainte union du clavier et de la souris, mais les nombreux boutons et les sticks analogiques suffisent amplement à diriger la caméra et les armées, ces dernières fonctionnant – c'est pratique – en escouades et non à l'unité (hormis les héros comme Boromir). La construction de bâtiments et le recours à des pouvoirs spéciaux se font au moyen d'un menu déroulant qui apparaît quand on maintient une gâchette enfoncée ; on sélectionne ainsi assez rapidement l'option désirée. Allez hop, un tremblement de terre contre ces félons du Mordor !

UN MANQUE DE FINESSE

Fort de ses deux campagnes bien scénarisées, qui ne suivent pas la trame des films et de ses batailles rythmées, ce STR n'a aucune peine à nous plonger dans l'univers de Tolkien. Mais les amateurs du genre, tout fans du *Seigneur des Anneaux* qu'ils soient, risquent d'être rebutés par le manque de stratégie des conflits : on construit des bâtiments, on développe une armée et on fonce dans le tas. Sommaire ! Si la modélisation des unités manque de détails, le spectacle est assuré et laisse du temps de cerveau disponible. L'aspect stratégique peu accentué risque tout de même de décevoir ; mais c'est un choix finalement bien adapté pour une maniabilité au pad. ■



Un rendu graphique très immersif *malgré la modélisation sommaire des unités et leurs ombres pixellisées.*

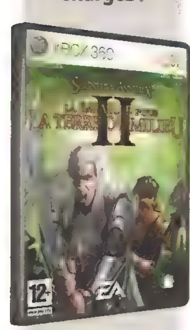


D'une manière générale, il s'agit plus d'un BTR (Bourrinage en Temps Réel) *que d'un STR. Mais l'ambiance est là.*

STR

> Votre mission...

Faites triompher elfes, nains humains ou gobelins et autres troupes dans des batailles que vous n'avez pas vues au cinéma. Chargez !



Éditeur
Electronic Arts
Développeur
EA Los Angeles
Prix
70 € environ

Damien
Oui, mais...



Difficile d'être original lorsqu'on donne son avis sur un STR console. Je ferai donc dans le classique en vous conseillant un PC pour ce genre de jeu. En revanche, il faut bien avouer que *La Bataille pour la Terre du Milieu II*, pourtant perfectible, offre une bonne immersion et du grand spectacle. Et c'est justement parce que la stratégie ne tient pas un grand rôle que la maniabilité au pad demeure très accessible. Pour les amoureux de l'univers donc, mais pas pour ceux des STR.



L'acquisition de capacités spéciales *se fait d'après une arborescence et moyennant des points de pouvoir.*



Épiques à souhait, les deux campagnes offrent leur lot de batailles *contre des armées ou des monstres géants.*

JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★★
DURÉE DE VIE	★★★★

LE PLUS
L'immersion dans les Terres du Milieu.

LE MOINS
Le bourrinage prime sur la stratégie.

NOTE GLOBALE
14/20

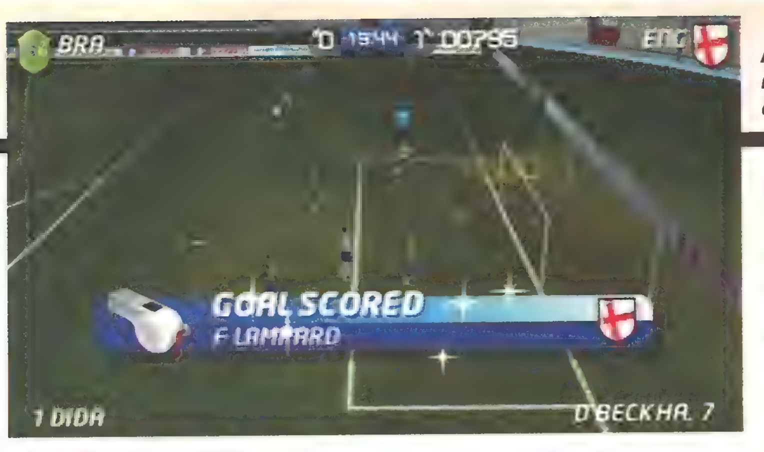
test



Testé par Vincent



Editeur **Sony**
Développeur **London Studios**
Prix **50 € environ**





Au moment du but, un petit gimmick sonore très marrant se fait entendre. C'est un des nombreux détails qui rendent ce titre attachant.



Le minuteur rouge sous le chrono représente le temps qu'il vous reste avant de marquer. Sinon c'est balle à l'adversaire !

World Tour Soccer 2

VICTOIRE AUX POINTS

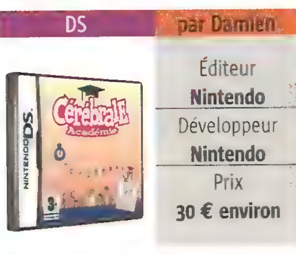
> football > 1-4 joueurs (jusqu'à 4 en local) > tous publics

Le premier *World Tour Soccer* n'avait pas laissé un souvenir impérissable, malgré une concurrence elle non plus pas très en jambes (*FIFA* et *PES* semblaient bien à l'étroit loin des consoles de salon). Pour cette deuxième mouture, London Studios a concocté un titre vraiment sympatoche, où les points marqués à chaque action (dribble, passe, contrôle, etc.) rendent les parties dynamiques, et ce malgré un manque flagrant de précision dans les passes, tirs et déplacements. Vous traverserez de grands moments de colère (« Pourquoi diantre ce dribble sort-il si lentement ?! »), mais serez intéressé par diverses bonnes idées, et surtout par des défis originaux (infériorité numérique, zones multiplicatrices, tout le monde doit toucher la balle avant un but, etc.). Un p'tit foot agréable et sans prétention, histoire de se détendre entre deux vrais matches à la télé !

JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE **13/20**

DS — par Damien



Éditeur **Nintendo**
Développeur **Nintendo**
Prix **30 € environ**

CÉRÉBRALE ACADÉMIE

> réflexion > 1 joueur (jusqu'à 8 en local)

L'effet de mode était annoncé. Cette fois, c'est *Cérébrale Académie* qui vient échauffer nos cerveaux. Plus coloré que le *Programme d'Entraînement Cérébral*, ce nouveau brain trainer se veut plus distrayant avec de petits dessins mignons en couleur. Mais il fait plus office de mini-jeu que d'outil pédagogique, à l'inverse de la référence testée le mois dernier.

NOTE GLOBALE **14/20**

DS — par Damien



Éditeur **EA Sports**
Développeur **EA Canada**
Prix **45 € environ**

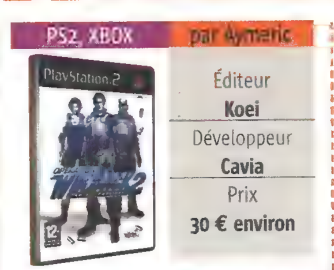
COUPE DU MONDE DE LA FIFA 2006

> sport > 1 joueur (jusqu'à 4 en local)

Quelle difficulté de jouer avec la bouillie de pixels de ce *Coupe du monde* sur DS ! Entre la modélisation ultra-sommaire et les animations saccadées, on en oublie les bonnes idées, comme l'écran du bas pour le radar et le choix de stratégies en temps réel. Sur portable, privilégiez la version PSP pour jouer à *Coupe du monde de la FIFA 2006*.

NOTE GLOBALE **06/20**

PS2, XBOX — par Aymeric



Éditeur **Koei**
Développeur **Cavia**
Prix **30 € environ**

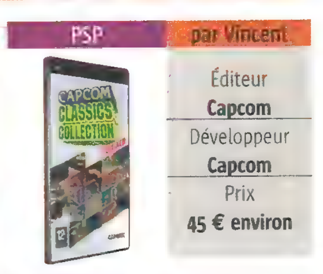
OPERATION WINBACK 2 PROJECT POSEIDON

> action > 1-4 joueurs

Cette suite des fameux *Winback* propose d'incarner trois agents luttant contre des terroristes. Vue à la troisième personne, l'action est répétitive, la jouabilité peu adaptée et la réalisation moyenne. Reste une certaine ambiance, vite gâchée par l'I.A. déplorable des ennemis. Pour ceux qui aiment tirer avant de poser les questions.

NOTE GLOBALE **09/20**

PSP — par Vincent



Éditeur **Capcom**
Développeur **Capcom**
Prix **45 € environ**

CAPCOM CLASSIC COLLECTION REMIXED

> oldies > 1-2 joueurs

Vingt classiques Capcom… Et bien plus de pièces de dix francs claquées dans les bornes de *Final Fight*, *Captain Commando*, *1941*, *Black Tiger*, *Street Fighter* ou encore *Strider*. De purs jeux d'action, réflexion, shoot et consorts, qui raviveront la mémoire des nostalgiques, et qui feront découvrir un pan d'histoire aux néophytes. Classe, quoique un peu cher.

NOTE GLOBALE **14/20**



japon
新情報



ファインダーラブ
Finder Love™
原史奈
ふたりの ふたりで…。



Petit slam d'été



PAR GRAND KAM' MALADE

C'est l'été, tu sors en tongs et débardeur
Tu vas pouvoir jouer jusqu'à pas d'heure
Quelques exams à passer
Quelques RTT à enchaîner
Moi je me trouve tout déstabilisé
Avec l'E3 toutes les habitudes sont chamboulées
On me fait signe qu'on peut passer des petits jeux
Ceux dont on n'a pas pu parler les jours pluvieux
Le mois prochain on reprend le rythme de la choré'
Et la section Japon reprend son style calibré
Du côté du Japon, tous les gamers sourient
Bien que ce soit la saison où sortent les conneries
Ceux qui ramassent tout c'est encore Nintendo
Depuis qu'ils roulent en DS sont vraiment chauds
Sans surprise, *New Mario* se vend sans couac
Et la DS Lite explose grave la baraque
En Europe, on attend qu'elle nous inonde
Wii, ça sera pour tout le monde
C'est sûr, 2006 est déjà une très bonne année
Des hits en puissance, pas de petits jeux surannés
Regarde *FFXII*, aujourd'hui j'en vibre encore
Et *Tetris DS*, tellement squatté que j'en ai des remords
Okami aussi c'était vraiment trop de la balle
Et *Valkyrie Profile 2* a l'air fatal
Alors ami lecteur, bois un coup en terrasse
Et reste confiant, cet été aura la classe.

L'image du mois

C'est l'été, va peut-être falloir délaisser momentanément les consoles pour lever un peu la tête et, pourquoi pas, heuh... comment dire... utiliser ses mains autrement... non ?







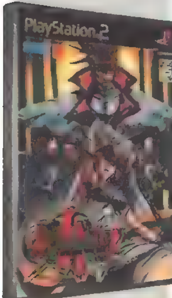
testé par Cony

> baston 2D
> 1-2 joueurs
> tous publics



Votre mission...

Choisissez votre combattant parmi une trentaine de sérieux clients aux armes aiguisées et affrontez les autres dans un déluge d'effets spéciaux et de combos meurtriers.



Éditeur
Sega
Développeur
Arc System Works
Prix
70 € environ



Les coups spéciaux sont vraiment époustouflants et font, en plus, de gros dégâts...

Guilty Gear XX Slash

LE BOSS DES BOSSES !

À L'HEURE OÙ CAPCOM ET SNK RÉÉDITENT ET ADAPTENT LEURS VIEUX HITS, *GUILTY GEAR* NOUS PROUVE QU'IL EST ENCORE POSSIBLE D'INNOVER EN MATIÈRE DE BASTON 2D.

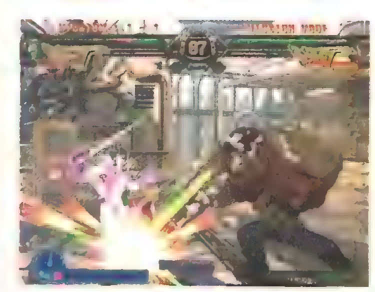
Bien que la série des *Guilty Gear* ait débuté en 1998 sur PlayStation, le jeu s'est toujours posé en héritier de la culture *Street Fighter* et autres *KOF* de la grande époque de la baston 2D. L'une des raisons en est certainement que, dès le premier épisode, *Guilty Gear* affichait une réalisation impeccable et un système de jeu original à une époque où tous les jeux de baston se ressemblaient. Depuis ce temps, la série ne s'est jamais écartée de cette ligne de conduite en proposant régulièrement des améliorations graphiques et de gameplay, et ce à chaque épisode.

LE TRUC EN PLUS !

Ce qui fait la différence entre *Guilty Gear XX Slash* et ses concurrents, c'est avant tout une excellente réalisation. Les graphismes fins et détaillés ont de vraies allures d'animé. Les animations fluides assurent des combats rapides à l'action soutenue, le tout relevé par de beaux effets spéciaux. L'autre atout du jeu, ce sont ses combattants, au charisme indéniable et à la personnalité bien définie. Tous sont radicalement différents les uns des autres et possèdent des styles de combats très variés, bien qu'utilisant tous, ou presque, une arme. Certains protagonistes sont délirants, sérieux ou carrément effrayants, ce qui s'illustre autant par leur allure que par leur technique de combat ou leurs coups spéciaux. Toutefois il s'agit toujours d'un jeu de baston et l'objectif consiste donc à battre vos adversaires lors d'affrontements à un contre un, avant de vous retrouver face à l'inévitable boss final... sans oublier d'éclater vos potes en duel ! Mais la simplicité du gameplay et la grande variété de combos, d'attaques et de feintes diverses font du jeu un tel festival qu'on en oublierait presque le principe très basique. Une référence de la baston 2D, tout simplement !



Avec une attaques Destroy, *vous remportez le round en une attaque. Mais si vous ratez votre coup, la jauge spéciale disparaît.*



Le mode Mission vous impose de battre *vos ennemis sous certaines conditions : finish imposé, temps limité ou énergie décroissante...*

Cony
Oui !



Grand fan de jeux de baston 2D, j'avoue avoir un peu levé le pied ces derniers temps et ce n'est pas uniquement dû à l'arrivée de brutes telles que Vince, Reyda ou Plancton. Non, c'est juste que j'avais l'impression d'en avoir un peu fait le tour. Mais avec ce nouveau *Guilty Gear*, je constate avec plaisir qu'il est parfois bon de se tromper. Ouf ! Il est encore possible de faire de très belles choses en 2D avec, qui plus est, un système de jeu novateur et un gameplay en béton. Alors, merci Arc System Works, et vivement *Hokuto no Ken* !



Une attaque spécifique permet d'envoyer l'adversaire *dans les airs. Poursuivez-le et enchaînez un terrible air combo.*

JOUABILITÉ	★★★★
RÉALISATION	★★★★
BANDE SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

LE PLUS
Graphismes, persos, animations... impeccables !

LE MOINS
Certains épisodes ont beaucoup vieilli !

NOTE GLOBALE
16/20



testé par Kamui

> action
> 1 joueur
> tous publics
> avoir plus de 25 ans est très recommandé



Votre mission...

Vous incarnerez un des légendaires shérifs de l'espace, lesquels doivent protéger notre planète contre les envahisseurs dudit espace, le tout dans un scaphandre de combat. Rah !



Éditeur
Namco Bandai
Développeur
Bandai
Prix
65 € environ



« Il ne faut que 5 centièmes de seconde à X-Or pour revêtir son scaphandre de combat. Revoyons la scène au ralenti. »

Uchû Keiji Tamashi

LES SHÉRIFS, SHÉRIFS DE L'ESPACE !

AVIS : SI VOUS AVEZ MOINS DE 25 ANS, PASSEZ CETTE PAGE. *X-OR* NE VOUS DIRA RIEN ET POURTANT, QUELLE CLASSE !

Le mercredi après-midi, à l'heure du goûter, c'était l'heure de *X-Or*. Normalement, rien qu'à dire son nom, toute la chanson vous revient en mémoire et vous n'arrivez plus à vous débarrasser du refrain toute la sainte journée : *« le shérif, shérif de l'espace »*. Ses katas de fous, ses bastons sur des terrains vagues japonais improbables et, bien entendu, son scaphandre de combat qu'il revêt en moulinant les mains façon arts martiaux. Une série de baston pour enfants, mais dont les acteurs donnent tout ce qu'ils ont dans le ventre. C'est un peu la même chose pour ce jeu PS2, mais avec un peu moins de panache.

« IL SE BAAAAAT »

Uchû Keiji Tamashi réalise l'exploit de réunir les trois héros dans une aventure commune. Il faudra faire le parcours de Gaban / X-Or pour avoir accès à ce panthéon de guerriers vêtus de Lycra. Tout est parfaitement respecté, les transmutations à actionner, les centaines de soldats ridicules venant se faire démolir. Même Morox, votre dragon, passera faire un tour, tandis que vous manierez le sabre-laser. Hélas, il faut aussi parler du jeu lui-même. Et c'est assez pathétique. Les adjectifs manquent pour décrire ce jeu à peine digne d'une PS2, son animation atroce et surtout sa monotonie. Un coup unique pour attaquer, on bourrine, la stratégie est tellement minimale qu'on peut y aller en fermant les yeux. Alors quoi, la fête est gâchée ? Disons que le fan, cette entité étrange d'acheteur, sera quand même satisfait, grâce à la présence du quatrième Space Sheriff, le mystérieux Vario Zector. Et puis quelle ambiance kitsch jusqu'au-boutiste ! Du sous-jeu vivifiant !



Après avoir fini le mode Gavan, *une aventure originale de type Royal Rumble vous attend.*



X-Or utilise sa vision spéciale *pour voir les monstres ridicules se dressant devant lui.*

Kamui
Non, mais...

La surprise aurait été que cela ne soit pas nul. Mais voilà, ce *Space Sheriff Spirits* est assez consternant à tout point de vue. Design des niveaux, richesses des situations, complexité graphique... Tout ça, hop envolé. C'en est même assez risible parfois. On est dans le sous-jeu caractérisé, la série Z, un peu comme le jeu de baston des *Chevaliers du Zodiaque*. Certains se diront que ce n'est pas si mal. Moi, sans rire, j'ai kiffé en me transmutant. Mais ça fait cher le délire peu recommandable !



La méchante originale, dans son dernier rôle. *C'est aussi Rita Repulsa dans Power Rangers.*



De petits romans-photos touchants *en scènes intermédiaires. On n'en demandait pas tant !*

JOUABILITÉ	★★
RÉALISATION	★★
BANDE-SON	★★★★
DURÉE DE VIE	★★

LE PLUS
Tout un univers retranscrit fidèlement !

LE MOINS
On ne sait pas par où commencer...

NOTE GLOBALE
07/20





testé par Kamui

> cuisine
> version japonaise
> 1 joueur
> tous publics
> pratique du japonais conseillée



***Maman est contente,** votre friture est réussie. Attention à ne pas cramer le bacon !*



***Le découpage** est plus ou moins difficile, selon la résistance du légume ou de la viande.*

IMPORT

Kamui
Oui !

Cooking Mama, c'est de la légèreté, du concept estival. Faire la cuisine sur DS, c'est maintenant tout à fait possible grâce au stylet qui simule vos mouvements de mains et de couteau. Bien entendu, ce n'est pas nouveau, mais ici, l'exécution est remarquable, avec un choix de plats tout simplement bluffant. Certains se moqueront du concept. Ne cherchez pas, ce sont les mêmes qui se gaussaient devant *Nintendogs*. *Cooking Mama* est vraiment un chouette jeu, coloré et jovial, conforme à l'image de la DS. Bravo.

Cooking Mama
MAMAN TRAVAILLE !

LA CUISINE DES MOUSQUETAIRES, CHEZ LES SAMOURAÏS, MÈNE AU DÉVOUEMENT ULTIME. MIAM !

Votre mission...

Coupez, malaxez, faites frire, cuisez, faites revenir, faites mijoter, égouttez, mélangez, arrachez, cassez des œufs, retournez, nettoyez, assaisonnez, composez, et... dégustez.

cuisine

La cuisine, c'est sans doute LE sujet omniprésent dans la société japonaise. La bouffe, toujours la bouffe. À toute heure, à la TV, dans les *convenience stores* ouverts 24 heures sur 24, partout ! Il y a même eu un jeu PS assez fendard, *Ore no Ryôri (Le Petit Chef)*, où l'on mimait le mouvement des mains du cuisinier via les deux sticks analogiques. Un gros succès sur l'Archipel. Les possibilités du stylet ne pouvaient pas laisser les éditeurs indifférents et c'est Taito qui s'y colle le premier. Reste le jeu-livre de cuisine DS à sortir et on aura fait le tour de la question ! Alors, on a faim ? Choisissez un plat à cuisiner ; ensuite, il faudra assurer au stylet ! Chaque étape de la préparation doit être réussie. Il ne suffit pas de de bien faire cuire la soupe : si vous ajoutez trop de sel, c'est loupé. En cuisine, on dose, on ne bourrine pas ! Ensuite il faudra couper d'un geste ferme et en rythme la viande et les légumes. Pensez à rester dans les temps sinon c'est la cata !

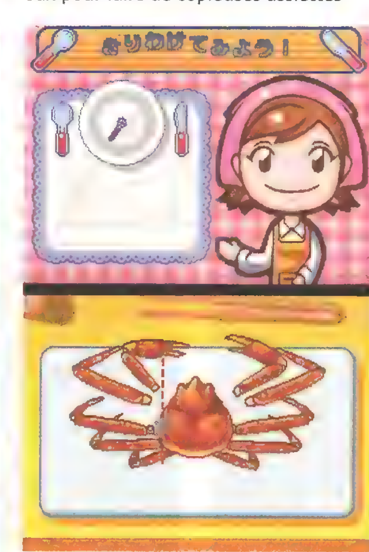
ET BON APPÉTIT, BIEN SÛR !

Les plats, aussi bien occidentaux que japonais, pourront se combiner entre eux pour faire de copieuses assiettes-repas (pas de « grec-frites » ici !). Seul petit manque, un mode Versus en Wi-Fi, avec des défis culinaires à se lancer comme dans *Le Petit Chef*. Au final, il n'est pas dit que vous vous mettrez à la cuisine grâce à *Cooking Mama*, mais au moins vous aurez passé un bon moment, et sans cholestérol !



***Réglez le gaz** de manière à faire sauter les aliments sans tout brûler.*

***Ultime défi, retirer les crevettes frites** et les déposer dans l'assiette sans les faire tomber.*



***Une originalité, le découpage de crabe !** Quelques coups de stylet, et tchac !*



Éditeur
Taito

Développeur
Taito

Prix
55 € environ

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS

Un concept universel et instinctif.

LE MOINS

Ça donne vraiment faim !

NOTE GLOBALE

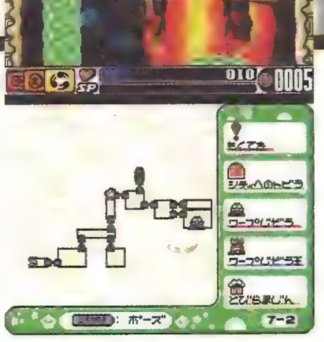
14/20

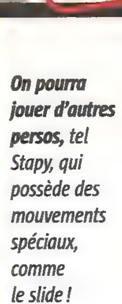




DS







Même quand il pleut, le monde de Stafy reste coloré, ennemis comme alliés !



On pourra jouer d'autres persos, tel Stapy, qui possède des mouvements spéciaux, comme le slide !

Testé par Kamui



Éditeur **Nintendo**
Développeur **Nintendo**
Prix **55 € environ**

Densetsu no Stafy 4
ÉTOILE DE MER, PAYS MERVEILLEUX !

> plate-forme > version japonaise > 1 joueur > tous publics

En cette période creuse de l'année, pour ce qui concerne le Japon, on va s'autoriser un petit détour par le monde de Stafy, une série de jeux de plate-forme de Nintendo qui compte déjà trois épisodes. Résumons pour ceux qui ne connaîtraient pas cette mascotte locale de Nintendo : Stafy est une étoile de mer. Un prince des étoiles de mer. Forcément, il sera amené à régler tous les problèmes de ses sujets. Dans cette quatrième aventure, il devra secourir le royaume d'Ami avec son pote la coquille St-Jacques et sa petite sœur Stapy. Wow !

CRUSTACÉES DS

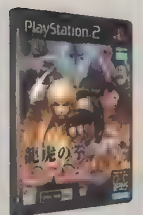
Stafy est depuis longtemps une espèce de niche expérimentale. Nintendo y balance des idées avant de les réutiliser par la suite. De fait, *Stafy* n'est pas une bombe, mais il est frais, et surtout il est kawaii à souhait. Plus proche d'un *James Pond* que d'un *Ecco The Dolphin* (sur Megadrive), voilà un petit jeu sans prétention, idéal pour aller à la plage. Mais si vous avez déjà fini *Mario* !

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★★☆
BANDE-SON	★★★★☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

NOTE GLOBALE **13/20**

PS2

Testé par Kamui



Éditeur **SNK-Playmore**
Développeur **SNK**
Prix **65 € environ**

Art of Fighting Ten-Chi-Jin
LA GRIFFE DU TIGRE

> baston 2D > version japonaise > 1-2 joueurs > tous publics > japonais conseillé

Y a des jours où on se demande si on ne reteste pas les mêmes jeux qu'il y a dix ans. Aujourd'hui ce sera l'intégrale *Art of Fighting* (*Ryûko no Ken* en V.O.). Ah ! là ! là ! là !, si vous saviez les heures qu'on a passées sur le premier volet, à se faire des duels Mister Karaté Vs Mister Karaté, à user les manettes à coups de Haô Shôkôken. Les attaques étaient colossales, les sprites gigantesques, les coups portés faisaient mal aux yeux. C'était des jours heureux. Depuis, on a pardonné au numéro 2 et au *Gaiden*, sortis plus tard, d'avoir quitté le style « manga ubuesque ». Mais la perplexité des fans allait croissant devant les changements, notamment le fameux « rotoscoping » du troisième opus.

DE L'ART OU DU COCHON ?

Gare à la gueule de bois. Aujourd'hui, le premier *Art of Fighting* paraît injouable au pad traditionnel et ce n'est guère mieux au stick. Les classiques Shôryûken ne sortent pas, les commandes sont rigides. Ce qui frappe le plus, c'est l'aspect kitschissime des personnages secondaires. Non vraiment, gardons nos bons souvenirs et jouons avec du neuf.



À part Robert et la famille Sakazaki, *les personnages d'Art of Fighting 1 ont pris un coup de vieux sidérant.*

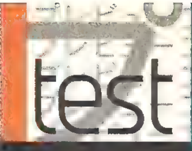


Art of Fighting Gaiden *est celui qui a mis les clous du tombeau de la série, devenue featuring permanent de KOF.*

JOUABILITÉ	★★☆☆☆
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★☆☆☆

NOTE GLOBALE **10/20**

test







testé par Kamui

> RPG
> version japonaise
> 1 joueur
> tous publics
> japonais très conseillé

RPG



Votre mission...

Une famille dans la tourmente, les tribulations de frères jumeaux, on pourrait croire à un *Ça se discute*. C'est en fait le thème de ce RPG envoûtant, au charme discret.



Éditeur **Nintendo**
Développeur **HAL Brownie Brown**
Prix **55 € environ**



Il est possible d'éviter les monstres ainsi que de les surprendre en les contournant.

Mother 3

LA FÊTE DES MÈRES !

ON L'ATTENDAIT AU SIÈCLE DERNIER, LE VOILÀ ENFIN EN 2006. *MOTHER 3* FINIRA-T-IL PAR MARQUER LE MONDE DU JEU VIDÉO ?

Mother, série la plus importante de Shigesato Itoi, est le RPG le plus significatif jamais sorti des usines Nintendo. Ce dernier opus arrive seulement maintenant, « seulement » sur GBA après un développement chaotique. Prévu sur feu le DD64, *Mother 3* fut ensuite décalé jusque sur N64, pour finalement échouer sur GBA. Oui, la GBA. Le jeu a tellement mis de temps à être conçu, qu'à peine sorti, il a déjà une génération de consoles de retard. Mais tout ce capharnaüm en valait-il la chandelle ?

AU MILIEU DE NULLE PART

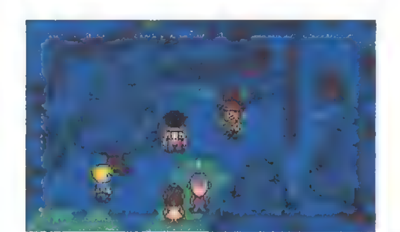
Mother 3 vous fait incarner les membres d'une famille sur l'île de Nowhere. Le héros, Lucas, vit avec sa mère, son frère jumeau et son clébard (détail important, car il sera lui-même un personnage jouable). Son père vit au loin et travaille pour subvenir aux besoins de toute cette tribu colorée. Mais un jour, un incendie se déclare, et on découvre que c'est la machiavélique Armée du Cochon qui est derrière ce méfait. Tellement mauvais, ces méchants, qu'ils font des mutations génétiques sur des pauvres animaux qui n'en demandaient pas tant. Attention, *Mother* est un trompe-l'œil. Derrière son aspect gamin, c'est un jeu extrêmement exigeant. Les moments de joie et de gaminerie typiques des RPG cachent les drames les plus fous. Sérieusement, certains passages sont déprimants et émouvants. Il est assez inouï qu'un jeu qui n'a l'air de rien puisse vous faire ressentir tant de choses. Niveau graphique, c'est de la GBA élégante, dirons-nous. Les musiques poutrent tout ! Ce sont carrément des vraies chansons, des hits, qu'on entend dans le jeu ! Une des meilleures bandes-son jamais faites sur GBA ! ■



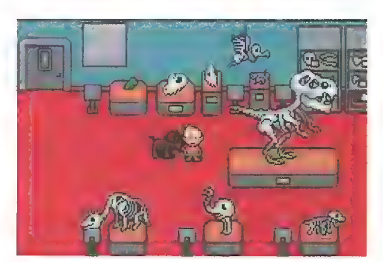
Les combats utilisent un système rythmique de combos, un peu comme dans Mother 2.

Kamui
Oui !

***Mother 3*, c'est un peu la vie, une alternance de joies et de peines. Ça a l'air plus enfantin que *Final Fantasy* à cause des personnages en SD, mais au fond, ça va beaucoup plus loin qu'un RPG mégalo à la *Xenosaga*. C'est terrifiant d'efficacité et il n'est pas dit que vous ne verserez pas de larmes. La bande-son est sidérante. Mais maintenant, il faudra se donner le mal d'y jouer vraiment, de s'immerger dans cette aventure hallucinante, de dépasser ses préjugés. Comme dit Rocky : « Si j'ai pu le faire, tout le monde peut le faire ! »**



Le père (dans ma partie il s'appelle Vinz) est un exemple de courage filial à l'ancienne.



Comme en témoignent ces os, les animaux sont en danger. La grenouille, elle, sert de sauvegarde.

JOUABILITÉ	★★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★★★
DURÉE DE VIE	★★★

LE PLUS
Un scénario de fou ! Le RPG à fleur de peau !

LE MOINS
Tant de retard...

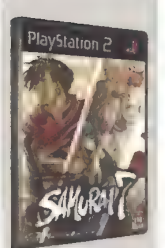
NOTE GLOBALE
17/20



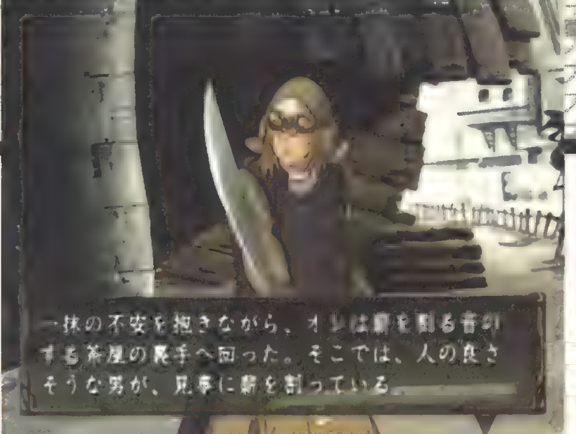


PS2

Testé par Kamui



Éditeur
Idea Factory
Développeur
Idea Factory
Prix
65 € environ





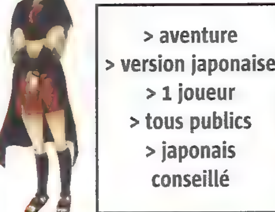
Il faudra maintenir la bonne humeur *de vos samouraïs. Bon, en vérité, ça n'a pas une énorme incidence sur le jeu.*

Ce style de jeu d'aventure *est plus populaire au japon quand il s'agit de jeunes filles éplorées à draguer.*

IMPORT

Samurai 7

LONG FLEUVE TRANQUILLE

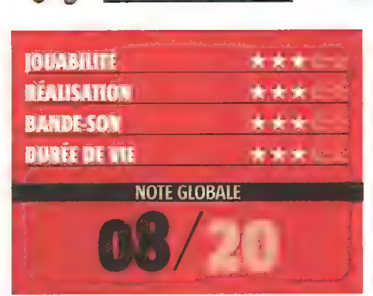


> aventure
> version japonaise
> 1 joueur
> tous publics
> japonais conseillé

Bon, je vous avoue que je suis fan de Kurosawa, l'un des plus grands réalisateurs de tous les temps. Voir son œuvre tripatouillée par la jeune garde de l'animation japonaise et du jeu vidéo n'était pas vraiment pour me réjouir à la base. La série TV *Samurai 7* adapte l'histoire originale (des samourais qui s'unissent pour protéger un village) en y collant objets volants, robots et toutes les bêtises modernes qu'on a l'habitude de voir dans un dessin animé nippon.

COMME EN 95 !

Tout était fait pour se retrouver devant un RPG. Eh bien non, ce sera un jeu d'aventure classique qui nous balance périodiquement les magnifiques séquences de la série. Pas une seule idée nouvelle pour ce « digico », un comble pour un éditeur qui s'appelle Idea Factory ! Je vais vous faire un aveu : parfois jouer à ce genre de jeu, totalement dénué d'ambitions mais de facto inoffensif fait du bien. Mais ça fait cher le trip, je vous l'accorde. ■



JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★★★
BANDE-SON	★★★
DURÉE DE VIE	★★★

NOTE GLOBALE

08/20

vite vu



PS2

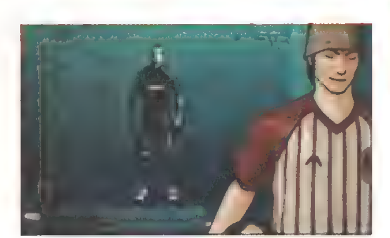
Testé par Kamui

Éditeur
Sega
Développeur
Sega
Prix
65 € environ

World Football Climax

CORÉE 2002 !

> sport > version japonaise
> 1-4 joueurs > tous publics
> japonais conseillé



Y a pas à dire, l'intro est sympa. *Serait-ce grâce au financement d'un équipementier bien connu ?*

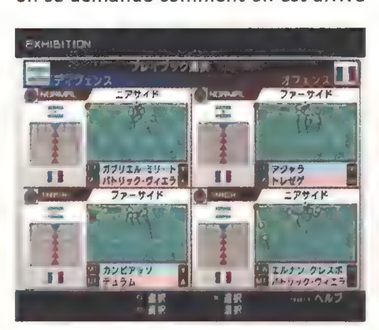
En ce mois de foot, vous vous doutez bien, lecteurs perspicaces, que si un jeu de foot fait moins d'une page, c'est qu'il doit être passablement naze. *World Football Climax* sort opportunément avant la Coupe du monde pour maximiser son aura. Mais honnêtement, ça va droit dans le mur (de Berlin).

PES1 ?

Sega a décidé de calquer son système de jeu sur *PES*. Mais c'est désastreux, car ils l'ont mal fait et ça laisse des traces. On découvre des joueurs tout petits, détail qui heureusement est modulable via les réglages (la frayeur !). Côté gameplay, c'est la foire aux approximations. Sans rire, on se demande comment on est arrivé à un tel fiasco. Seul point positif de ce voyage dans le temps forcé, c'est l'habillage, qui est lui aussi TRÈS fortement inspiré de *PES*, de l'intro aux pages de menus. Quelques rares bonnes idées, mais cela ne fera jamais un jeu correct. À oublier. ■



Oui, donc, au milieu, là, c'est Zidane. *Les noms sont respectés, youpi !*



Différentes stratégies *sont proposées pour jouer les corners ou les coups francs.*

JOUABILITÉ	★★★
RÉALISATION	★
BANDE-SON	★★★★
DURÉE DE VIE	★★

NOTE GLOBALE

06/20





testé par Kamui

> action
> import
> 1 joueur
> tous publics
> pratique du japonais conseillée



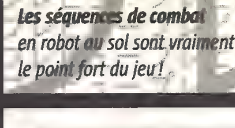
Votre mission...

Gagner des courses de surf volant, anéantir des robots ennemis et piloter le plus classe des robots, c'est un peu le sens de la vie, me direz-vous. Comment ça, non ?!



Éditeur
Namco Bandai
Développeur
Bandai / NBGI
Prix
65 € environ





Les séquences de combat en robot au sol sont vraiment le point fort du jeu !

IMPORT

Eureka Seven : New Vision
SKY SURFER

JE VOUDRAIS PILOTER UN ROBOT… JE VOUDRAIS FAIRE DU SURF DANS LES AIRS… SITÔT DIT, SITÔT FAIT !



Oui, ce robot surfe et fait des figures dignes d'un numéro de cirque, tout en se battant.

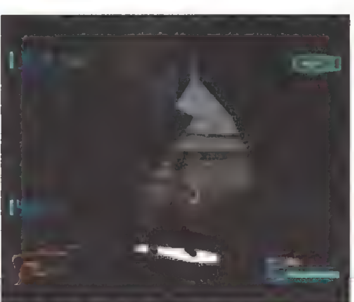


Pas des masses de séquences intermédiaires, mais une intro dédiée qui tue.

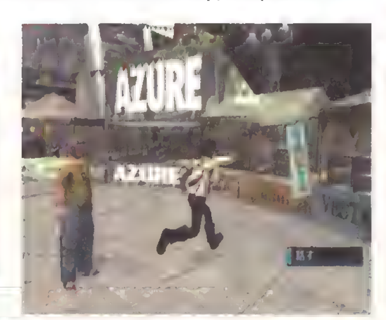
À moins que vous soyez bien au courant des actus les plus chaudes du monde du manga et de l'animation japonaise, vous ne savez pas ce qu'est *Eureka 7*. Pitch : c'est une série de robots assez délirante, fusion des démarches de Bandai (« faites-moi un animé avec des robots, qui puisse fournir des produits dérivés, et qui cartonne chez les ados »), et du studio Bones, habitué aux séries à succès telles que *Cowboy Bebop* ou encore *Wolf's Rain*. Résumons. L'histoire se passe dans un monde nouveau où l'atmosphère est chargée de substances mystérieuses, qui permettent notamment de flotter dans les airs. Du coup, le sport à la mode est une espèce d'hoverboard (souvenez-vous, Marty dans *Retour vers le futur 2* & *3*). Vous suivez ?

LOVE IN THE AIR

Tout flotte dans cet univers, jusqu'aux robots transformables qui font du surf dans les cieux ! Oui, oui ! On se trouve donc dans un jeu d'action multiséquence. Le mode Story vous proposera d'incarner un personnage inédit, qui devra se farcir une succession de scènes d'action : courses de surf aériennes, puis ensuite combat à mains nues, et enfin combat de robots transformables à la *Virtual On*. Le top restera de buter ses adversaires en robot, pas n'importe comment, mais sur un surf, tout en faisant des figures qui vous octroieront des bonus. De quoi faire vibrer le cœur des fans, mais aussi laisser perplexes les autres. Dommage que les différentes séquences ne soient pas toutes aussi soignées les unes que les autres !



Oui, donc là, on fait du surf en l'air, et franchement, le maniement n'est pas très simple. En plus, les rivaux sont des salopards !



Et finalement le pire moment du jeu, à pied ! Que cela soit en mode Aventure ou en baston à mains nues, c'est affreux.

Kamui
Mouif...

D'habitude, il est recommandé d'accoler le label « il vaut mieux avoir vu l'animé pour apprécier le jeu ». *Eureka Seven : New Vision* ne fait pas exception à la règle ; mais l'histoire étant sans rapport direct avec la série, on peut s'y essayer. Le jeu est inégal. À pied on s'ennuie pas mal, mais en robot ou en robot surfeur, on se marre vraiment de bon cœur. Ce nouvel *Eureka Seven* est donc une semi-réussite. Gentillet.



JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★★☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS
La variété des phases d'action

LE MOINS
Très difficile d'être bon partout.

NOTE GLOBALE
11/20

action


SeXy Girls
Rencontres rapides dans ta région
08 92 24 31 32
0903 99 016
0906 369 373
Délire 100% LIVE
08 92 24 35 35
Encore plus fun le soir !
Le réseau des célibataires
08 92 69 07 22
ALERTE GRATUITE PAR SMS
CONTACTS RAPIDES
N'importe quand (24h/24)
N'importe où (près de chez toi...)
SUR MOBILE :
GALLERY >> amychat.fr
Sur votre mobile >> Gallery >> entrez amychat.fr
Trop simple ! ENVOIE AMYCHAT.FR AU 30130
Et tu reçois directement par sms
l'accès direct. 100% facile
CONFESSIONS IMPUDIQUES
08 97 65 33 33
MIEUX QU'UN JEU VIDEO
DUO 100% PLAISIR
08 97 65 07 08
100% REEL - 100% EFFICACE
C2 labal c chat !
Dialogue par SMS
Pour contacter des petites coquines,
tape CHAT sur ton portable
et envoie-le au n° 61005 *
SMS+



Les séquences intermédiaires seront faites avec le moteur du jeu. On peut admirer les effets sur l'eau.



Le galopin Shu sera accompagné par une petite bestiole [illegible]. Mais l'ensemble a l'air [illegible].

> RPG
> 1 joueur
> tous publics

Blue Dragon
Toriyama 360

DEUX GRANDES POINTURES SUR UN PROJET, IL FAUT AU MOINS ÇA POUR AIDER LA XBOX 360 À SE RELANCER AU JAPON.

On nous annonce *Blue Dragon* depuis des lustres, à coups de démos comme on n'en fait plus : de la 3D qui tient plutôt de la déclaration d'intention, des commentaires aussi précis que « vous aurez plus de détails plus tard ». Et pourtant, y a des stars aux platines ! C'est Toriyama, le dessinateur de *Dragon Ball*, qui fera les personnages du premier jeu Xbox 360 de Sakaguchi, le producteur de *Final Fantasy*. Le tout est développé par l'équipe d'Artoon, qui est en charge des *Blinx*, mais aussi du prochain *Yoshi Island* sur DS. Des gars à tout faire. Mais si ça se trouve, ils ne savent pas plus que nous de quoi retourne ce jeu. Dans ce qui semble, par ailleurs, un RPG tout ce qu'il y a de plus classique, le héros et ses compères pourront matérialiser des monstres grâce à leurs ombres. Graphiquement, il est évident que Mistwalker a pris le parti de la simplicité. Le dessin est naïf, mais ne tombe pas dans la facilité d'un cel-shading grossier pour donner un cachet manga.

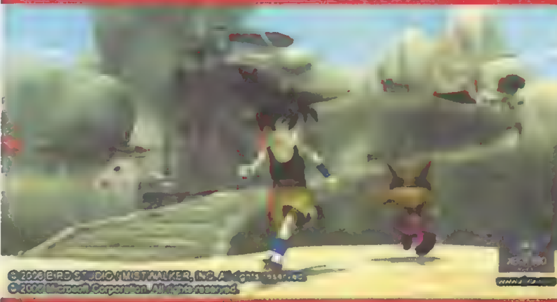
POUR 2006 ?

Même si on est très loin d'avoir un produit fini, on peut imaginer que Sakaguchi cherche à rééditer le miracle graphique de *Dragon Quest VIII*, rendant cohérent tout l'univers de Toriyama sous forme de polygones. Quoi qu'il en soit, on a beaucoup plus de chances de voir *Blue Dragon* avant la fin de l'année que, par exemple, *Lost Odyssey*, toujours du même studio, toujours avec Mistwalker, toujours pour Microsoft. Un vent d'est souffle enfin sur la console américaine. Mais d'ici à ce qu'elle vogue toutes voiles dehors… Pas demain, en tout cas. ■

Éditeur
Microsoft
Développeurs
Artoon
Mistwalker



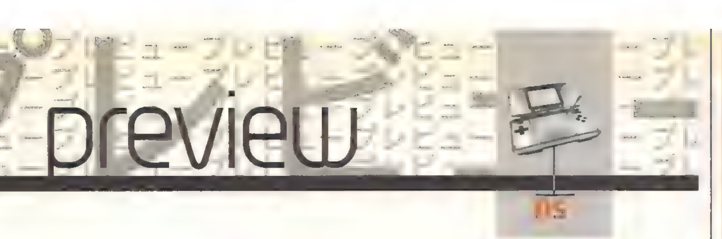
Une image de la démo qui tourne en boucle : [illegible]



Le développement a pris un sérieux retard, mais *Blue Dragon* devrait être disponible pour la fin d'année.



Microsoft a sûrement dû débourser une grosse somme pour attirer [illegible]



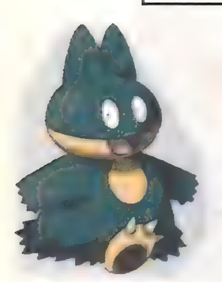


De tous les aspects du jeu, c'est sans doute les combats qui ont été le plus enjolivés.

Pokémon Diamond Pokémon Pearl

Enfin sur DS !

> RPG > 1 joueur > tous publics



Éditeur
Nintendo
Développeur
Pokémon Company / Creatures
Sortie
fin 2006

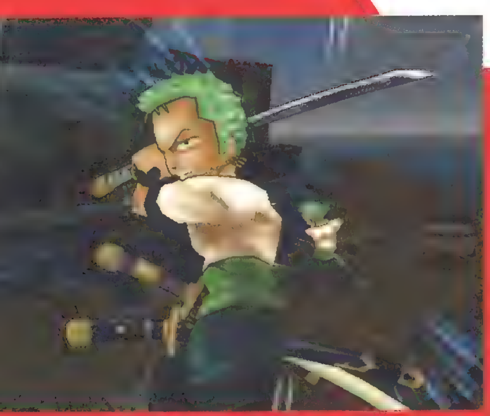
On a du mal à présenter *Pokémon* sous un jour nouveau. Nintendo se casse la tête à chaque fois pour trouver de nouvelles couleurs ou de nouvelles pierres pour ses titres. Voilà pourquoi les jeux DS seront *Diamond* et *Pearl* (à quand *Opale* et *Onyx* ?). Un vrai cours de gemmologie. Quant au contenu, eh bien, ce sera encore une fois l'avalanche de nouvelles bestioles. Certaines seront à nouveau des contre-évolutions de Pokémon, des versions primitives d'icônes tel le célèbre Ronflex. On ne sait toujours pas s'il y aura des fonctions spécialement jouables au stylet, mais on fait confiance à Nintendo pour trouver quelques idées sympas. Côté modernité, rien n'a encore été dit sur l'utilisation ou non du Net par Wi-Fi, donc on retient son souffle. En attendant, petit miracle de la néo-modernité, grâce au double slot de la DS, vous pourrez intégrer et échanger vos données avec tous les Pokémon GBA précédents. Si c'est pas la classe ça ! Un produit idéal pour la fin d'année, juste avant Noël, la Wii et *Zelda*. Réglé comme du papier à musique, on vous dit !



***On ne va pas changer** une recette qui marche, ce sera toujours un RPG vu de haut, à l'ancienne.*



***On ne peut s'empêcher de rêver** d'un mode en ligne par Wi-Fi... Des colliers de perles et de diamants pour Noël...*





Admirez le travail sur la 3D, où il quitte le simple cel-shading pour aller vers quelque chose de plus complexe.



Luffy se protège au moyen d'une boule d'énergie, brisant au passage le sol sous ses pieds !



Battle Stadium D.O.N. : il sera enfin possible de faire un match Luffy VS Naruto sur console de salon.

Battle Stadium D.O.N. : Luffy, Naruto, Son Goku… les ventes s'envolent !

One Piece : Grand Aventure
Luffy à l'abordage !

ONE PIECE EST DÉSORMAIS UN MANGA CULTE. ENFIN C'EST CE QU'AFFIRMENT LES AFFICHES DANS PARIS. DONC PLEIN DE JEUX SONT À VENIR !

> action
> 1-2 joueurs
> tous publics

Il n'y a jamais eu autant de jeux *One Piece* en si peu de temps et pour toutes les plates-formes, comme ça, pas de jaloux. La série, toujours en cours de parution, n'en finit plus d'alimenter les consoles partenaires de Namco-Bandai. Il faut bien l'avouer, contrairement à la plupart des adaptations de séries animées, *One Piece* passe plutôt bien en jeu. Des petites adaptations pépères, quoi ! Le studio qui les développe pour la plupart, Ganbar!on, est de plus monté en grade et en estime depuis le succès de *Jump Super Stars*, ce qui lui vaut de préparer en parallèle la suite de ce hit DS.

DITES WII À ONE PIECE

Le premier à ouvrir le bal sera *One Piece : Grand Adventure* sur PS2 et GC. Ce sera l'occasion de retrouver Luffy, Nami, Usopp, Sanji et les autres. Encore une fois, il s'agira d'un royal rumble rappelant la douce époque de *Power Stone* sur Dreamcast, les jeux de baston décomplexés et dynamiques. Mais ce n'est pas tout, *One Piece* débarquera aussi sur Wii (date pour l'instant indéterminée), dans ce qui s'annonce comme un action-RPG. *One Piece Wii* utilisait déjà quelques fonctions de la télécommande made in Nintendo à l'E3… Mais on se prend à rêver d'une utilisation du nunchaku pour allonger les bras de Luffy afin de mettre des mandales à ses ennemis ! Il est à noter aussi que les personnages de *One Piece* apparaîtront dans *Battle Stadium D.O.N.* sur PS2 et GC cet été, aux côtés de ceux de *Dragon Ball* et *Naruto*. Espérons que *Jump Super Stars* aura indiqué la bonne voie à suivre, niveau gameplay !

Éditeur **Namco-Bandai**
Développeur **Ganbar!on**



Impossible de ne pas penser à Power Stone devant un tel style, une telle direction artistique.



Le clash des combats et des mains qui s'allongent dans *One Piece : Grand Adventure* !



***La première vidéo montrée** était supposée être en temps réel. Si c'est vraiment le cas, c'est impressionnant.*



*Le goût de **Tetsuya Nomura** pour les cheveux coupés en pointe se confirme.*

Final Fantasy XIII
Diviser, c'est gagner



ON SE REMET À PEINE DU CHOC *FFXII* QUE SQUARE ENIX NOUS BALANCE UN TREIZIÈME ÉPISODE ET TOUT UN BUSINESS-PLAN POUR LES CINQ ANNÉES À VENIR. LE DIVERTISSEMENT À SON MEILLEUR.

> RPG et action-RPG
> 1 joueur
> tous publics

Éditeur
Square Enix
Développeur
Square Enix
Sortie
N.C.

Malgré sa sortie si longtemps repoussée, *Final Fantasy XII* est un monument de gameplay réussi, une mine d'idées nouvelles pour l'évolution du RPG solo. Mais les années de développement n'ont pas laissé que de bons souvenirs. Aussi chez Square-Enix est-on passé à la « pensée proactive » : pour *Final Fantasy XIII* sur PS3, c'est un planning détaillé qui est déjà établi. Alors que tout le monde s'attendait à voir un remake de l'ultra-populaire septième volet, l'éditeur aux best-sellers, pour ne pas recommencer le coup du *XII* qui aura coûté pas mal de brouzoufs, prend de l'avance.

PLAN QUINQUENNAL

Réunis sous la bannière Fabula Nova Crystallis, plusieurs jeux se succéderont. Le premier titre à arriver sur la coûteuse PS3 sera Final *Fantasy Versus XIII* (développé par l'équipe de Tetsuya Nomura, qui a déjà signé *Kingdom Hearts*). Viendra ensuite le tour du vrai *Final Fantasy XIII*, puis le produit dérivé déjà dans les tubes : *Final Fantasy Agito XIII* pour téléphones portables. Le design général s'éloigne de l'opus précédent, pour revenir à un monde « heroic space opéra » qui n'est pas sans rappeler *Phantasy Star*. Out aussi Matsuno, le cerveau derrière *FFXII* ; c'est Motomu Toriyama, qui a déjà officié sur *FFX-2*, qui est à la barre. Sans surprise, la modélisation des personnages ira encore plus vers le réalisme. Les plus pragmatiques diront que c'est une manière de sortir un jeu bancal à l'avance, histoire de faire patienter les fans aguichés par les nombreuses pubs. En règle générale, ce genre de partage ludique n'est pas très bénéfique pour eux. On peut espérer que Square Enix saura maîtriser cette tendance. Rendez-vous en 2007 (on espère) ! ■



***FF versus XIII est là pour faire patienter les joueurs,** le temps que Square Enix développe le jeu !*



***Cette fille** fait vraiment penser à Nei de Phantasy Star 2 !*



***Des mecs mystérieux, de l'ombre...** rien qu'en un cliché, on voit l'empreinte que laisse Kingdom Hearts II sur FF Versus XIII, !*

le mois prochain



REPORTAGE

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

(TOUS SUPPORTS)

ALORS QUE X-MEN 3 CARTONNE DANS LES SALLES OBSCURES, NOUS AVONS MIS LA MAIN SUR UNE VERSION JOUABLE DU PROCHAIN HIT DES SUPER-HÉROS MUTANTS !

DOSSIER

TONY HAWK'S PROJECT 8

(PS3, XBOX 360, XBOX, PS2, PSP)

PLUS D'INFOS SUR LE PROJET NEXT GEN DU VIEUX TONY QUI, COMME LE VIN, SEMBLE SE BONIFIER AVEC LE TEMPS !

TESTS

FORMULA ONE 06 (PS2), ELECTROPLANKTON (DS), ULTIMATE SPIDERMAN (PS2, XBOX, GC), PREY (XBOX 360), MIAMI VICE (PSP)...

PREVIEWS

SAINTS ROW (XBOX 360), ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS (PSP)...

IMPORTS

TEKKEN DARK RESURRECTION (PSP), VALKYRIE PROFILE II SILMERIA (PS2), KOFXI (PS2), METAL SLUG 3D (PS2)...



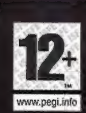
En kiosque le 24 juillet

Sans **puissance,** nul ne peut créer une dynastie.

DYNASTY WARRIORS 5
Empires

Sans **sagesse,** nul ne peut bâtir un empire.

Sortie prévue cet été !





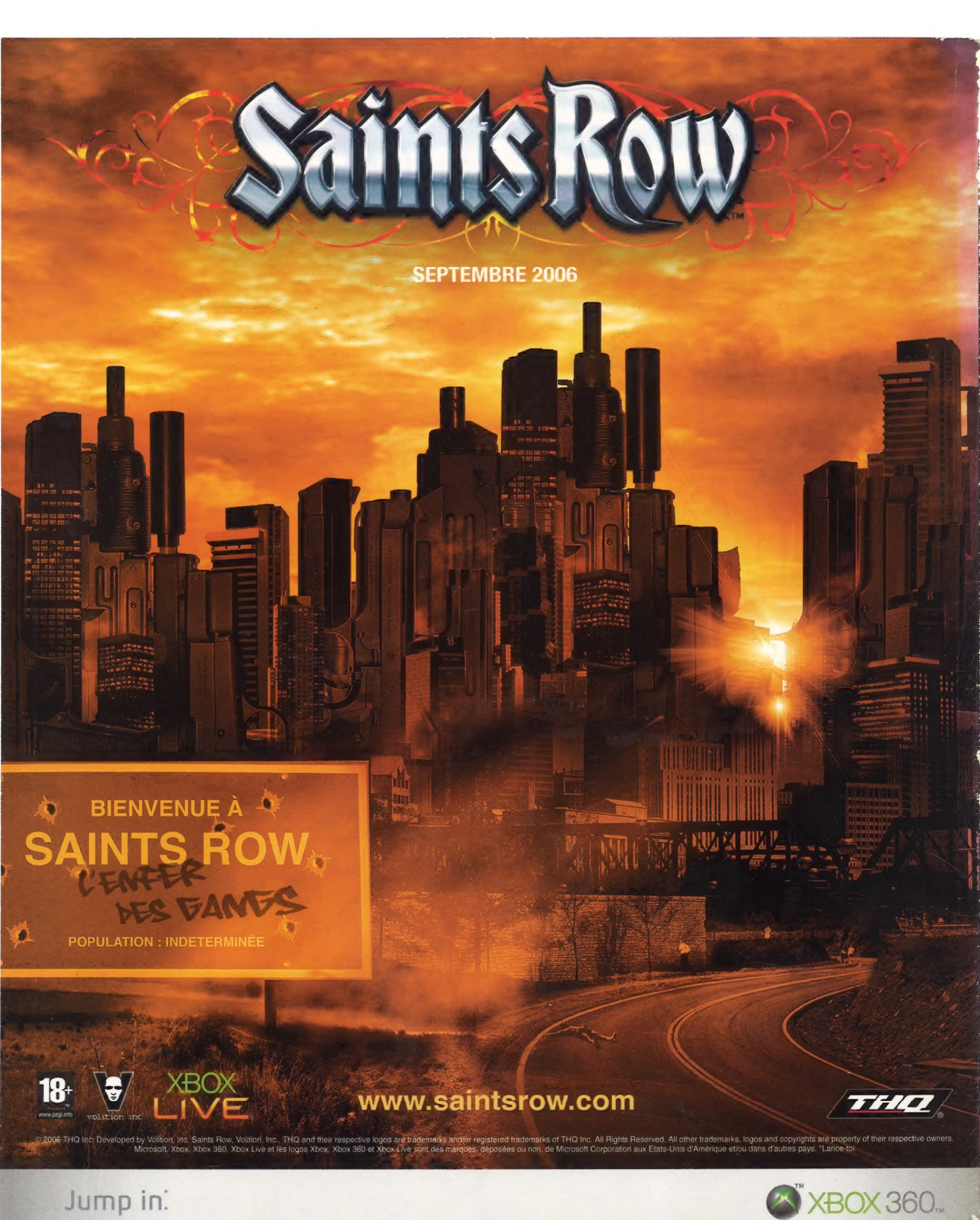


PlayStation 2





DOLBY DIGITAL


Saints Row™
SEPTEMBRE 2006
BIENVENUE À
SAINTS ROW
L'ENFER
DES GANGS
POPULATION : INDETERMINÉE
18+
www.pegi.info
volition inc
XBOX
LIVE
www.saintsrow.com
THQ®
© 2006 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Saints Row, Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox, Xbox 360 et Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. *Lance-toi.
Jump in.*
XBOX 360™